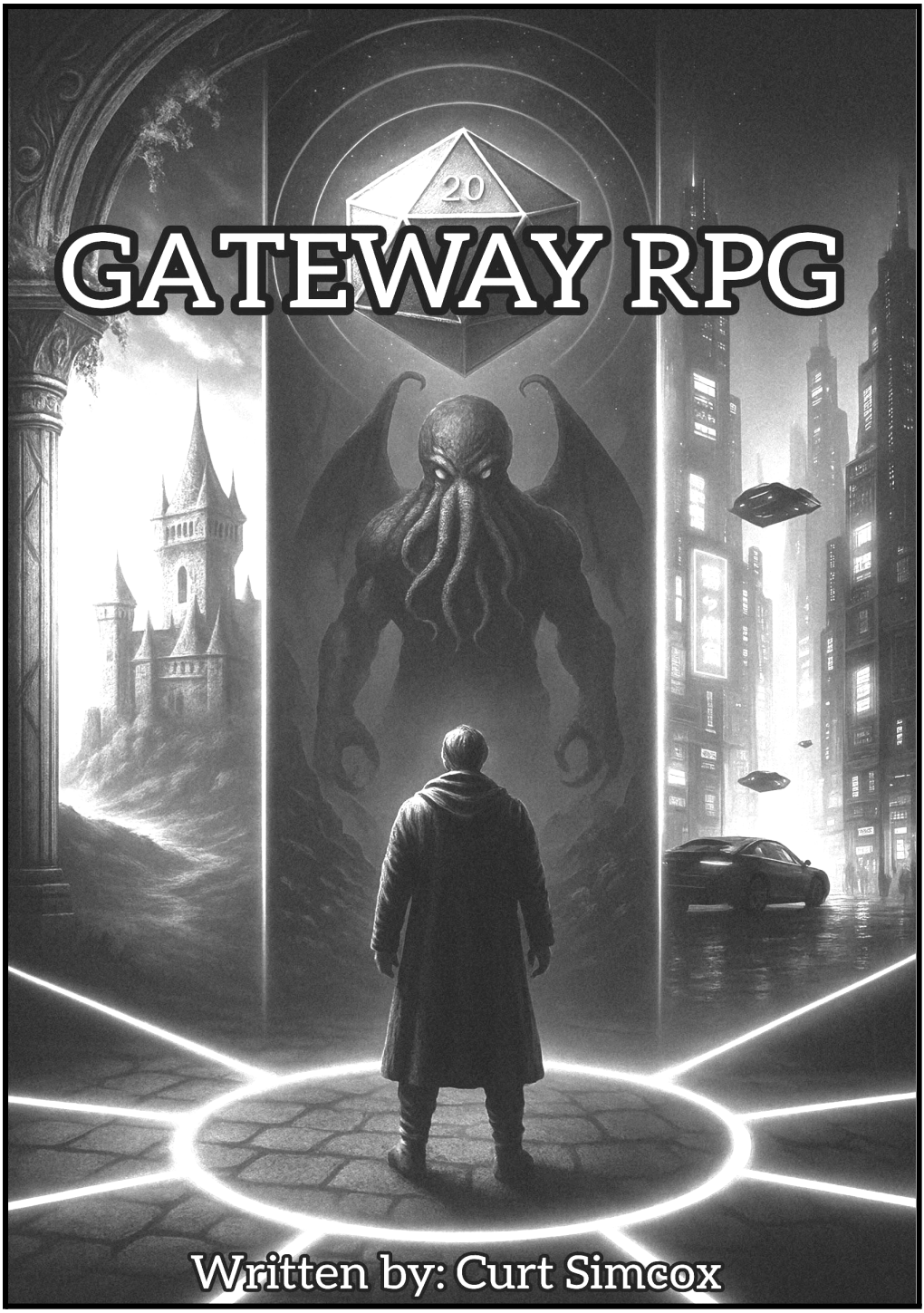

20
GATEWAY RPG
Written by: Curt Simcox

GATEWAY RPG

Escrito por: Curt Simcox

Producido por: Aurican's Lair

www.auricanslair.wordpress.com

Este libro de reglas gratuito está disponible para descargar en las siguientes ubicaciones:

https://gatewayrpg.wordpress.com/

Picazón.lo

Juego de rol en coche

Para cualquier pregunta sobre este juego, envíe un correo electrónico a:**gatewayrpg@yahoo.com**

Para noticias y actualizaciones, siga a Gateway RPG en las redes sociales en los siguientes enlaces:

Facebook: https://www.facebook.com/GatewayRPG/

Instagram:https://www.instagram.com/gatewayrpg/

Cielo azul:https://bsky.app/profile/gatewayrpg.bsky.social

Agradecimientos especiales:

Dominick Barnabei
Jeff Stevens
Andrew Daniels
Pancho MB
Justin Handling
Derek Elliott
Abeja de brezo
Cameron Miller

Cualquier reproducción o uso no autorizado del material aquí contenido está prohibido sin el permiso expreso por escrito de Aurican's Lair o también siguiendo las pautas del Acuerdo de código abierto de Wizards of the Coast.

Derechos de autor © 2017

Tabla de contenido

Capítulo 1 - Introducción.....4

Bienvenido a GATEWAY RPG.....4

¿Qué hace que GATEWAY sea diferente?.....4

¿Cuál es el propósito de GATEWAY?.4

¿Qué tipos de historias puedo contar?. 4

¿Cómo funciona una sesión de juego? 4

¿Cómo crean los jugadores sus personajes?..... 5

¿Cómo funciona el sistema de dados? 5

¿Cuál es el papel del GM?..... 6

Capítulo 2 - Creación de personajes.....7

Respondiendo preguntas sobre los personajes..... 7

Preguntas de ejemplo.....7

Raza, arquetipo y habilidades del personaje..... 7

Ejemplo de arquetipo de personaje.... 7

Ejemplo de escenario de uso de magia de fuego.....7

Rasgos de competencia y deficiencia 7

Opciones de competencia y deficiencia.....8

Rasgos de carácter.....8

Rasgos de carácter y habilidades correspondientes..... 8

Uso de rasgos de carácter.....9

Otras opciones de creación de personajes..... 9

Pruebas de habilidad..... 9

Variantes de creación de personajes 11

Opción 1: Estadísticas continuas.. 12

Opción 2: Compra de puntos.....12

Opción 3: Matriz estándar..... 13

Armas..... 13

Armas cuerpo a cuerpo versátiles (opcionales)..... 13

Daño de arma..... 13

Clase de armadura (AC)..... 14

Puntos de vida (HP):.....14

Cálculo de puntos de vida..... 14

Habilidades especiales..... 14

Ejemplo de personaje de alta fantasía. 15

Ejemplo de personaje de ópera espacial.....15

Opciones de avance del personaje.. 16

Sistema básico de subida de nivel (opcional)..... 16

Puntos de experiencia (XP) o hitos de sesión.....17

Recompensas por subir de nivel... 17

Capítulo 3 - Jugando el juego.....19

Clase de dificultad (DC).....19

Pruebas de habilidad..... 19

Rollos disputados..... 20

Tiradas de salvación.....20

Condiciones de la tirada de salvación.. 20

Cegado..... 20

Encantado..... 20

Ensordecido.....20

Cayendo boca abajo.....21

Atemorizado..... 21

Agarrado.....21

Paralizado.....21

Envenenado..... 21

Contenido..... 21

Aturdido..... 21

Inconsciente..... 22

Reglas de ventaja y desventaja.....22

Interacciones de competencia..... 22

Doble ventaja o desventaja..... 22

Directrices de ventajas y desventajas..... 22

Éxitos y fracasos críticos..... 23

Éxito crítico (Natural 20):..... 23

Fallo crítico (Natural 1)..... 23
Rondas de iniciativa y combate..... 24
Acciones en combate..... 24
Opciones de acción primaria..... 24
Opciones de acción adicional....25
Ejemplo de combate..... 25
Daño de combate..... 26
Golpes críticos..... 26
Falla crítica..... 26
Alcanzar "0" puntos de vida.....26
Recuperando puntos de vida.....27
Uso de miniaturas (opcional)..... 27
Tamaño..... 27
Velocidad de movimiento.....28
Alcance de ataque..... 28
Reglas básicas del vehículo..... 28
Estadísticas del vehículo..... 28
Vehículos en funcionamiento.....29
Reglas de persecución..... 29
Daños y reparaciones.....30
Capítulo 4 - Consejos y pautas del Game Master..... 31
Conozca las reglas..... 31
Interpretación flexible de reglas.....31
Ayudando a los jugadores a crear personajes..... 31
Construcción del mundo..... 32
Edificio de aventuras..... 32
Creación de personajes no jugadores y monstruos..... 32
Ejemplo de monstruo: duende...33
Ejemplo de PNJ: Carlow McGillicutty - Herrero.....33
Creación de escenarios de combate equilibrados..... 33
Encuentros de sastrería.....33
Escenarios sin combate.....34
Fomentar la participación de los jugadores en la narración..... 34
Decisiones significativas.....34
Tramas impulsadas por los personajes 35
PNJ y entornos interactivos..... 35
Escenas dirigidas por jugadores.....35
Recompensas y reconocimientos en el juego..... 35
La "regla de lo cool"..... 36
Evite el metajuego..... 36
Manejo de conflictos..... 36
Fomentar el juego de roles..... 37
Retroalimentación y mejora..... 37
Recompensar a los jugadores con el «Sistema básico de subida de nivel (opcional)»..... 38
Capítulo 5 - Variantes de juego avanzadas..... 39
Hoja de personaje avanzada..... 39
Asignación de puntos de creación de personajes..... 39
Pautas de asignación de puntos.....39
Puntos de vida alternativos.....40
Cálculo de puntos de vida..... 40
Valores de daño avanzados.....40
Ejemplo de personaje avanzado:..... 41
GATEWAY RPG - Hoja de personaje estándar..... 43
GATEWAY RPG - Hoja de personaje avanzada..... 44
Guía de referencia rápida de Gateway RPG..... 45
Legal..... 47

Capítulo 1 - Introducción

Bienvenido a GATEWAY RPG

Imagina un mundo donde una tirada de dados puede decidir el destino de estados, reinos o incluso galaxias. Tu voz se convierte en la espada, el hechizo o la astuta estrategia que lo cambia todo. Bienvenido a GATEWAY **RPG**, un juego de rol de mesa simplificado y centrado en la historia que te permite saltar directamente a la acción sin tener que pasar cientos de páginas.

Ya sea que seas un Recién **llegado Explorando** el mundo de los juegos de rol o un experimentado Maestro **del juego (GM)**Si buscas un sistema flexible y sencillo para darle vida a tus mundos, GATEWAY es tu plataforma de lanzamiento.

¿Qué hace que GATEWAY sea diferente?

GATEWAY es un juego de rol con reglas sencillas inspirado en el sistemas **d20 clásicos** como **Mazmorras y dragones®** y **Pathfinder®**, pero sin el bagaje de gráficos interminables o mecánicas confusas.

Mantiene las ideas principales que te encantan, como las estadísticas de los personajes, las tiradas de dados y el combate emocionante, mientras recorta el resto para mantener el juego rápido, divertido y centrado en la narración.

Algunas mecánicas se basan en la D&D **5e SRD®**y se utilizan bajo la Licencia **de juego abierta**(ver la Sección **legal al** final de este libro).

¿Cuál es el propósito de GATEWAY?

Este juego fue creado con una misión en mente:**hacer que los juegos de rol sean más accesibles**.

Ya sea que seas nuevo en los juegos de rol de mesa o un DJ cansado de leer libros de reglas, GATEWAY está diseñado para ser Fácil **de aprender**,**rápido para jugar**, y **infinitamente flexibles** el sistema perfecto para:

- **One-shots y campañas cortas**
- **Convirtiendo ideas de otros sistemas**
- **Enseñarles las reglas a los nuevos jugadores**
- **Sesiones basadas en historias que priorizan la creatividad sobre la complejidad**

¿Qué tipos de historias puedo contar?

Cualquier tipo que quieras.De **Alta fantasía** a **Steampunk sombrío y oscuro**,**Cyberpunk valiente** a **Horror cósmico**,**Thrillers de espionaje modernos** a **Ópera espacial de ciencia ficción que abarca la galaxia GATEWAY** RPG te da las herramientas para contar cualquier historia en cualquier escenario. Los DJ/jugadores no se limitan a la espada y la brujería. Si pueden soñarlo, pueden jugarlo.

¿Cómo funciona una sesión de juego?

Así es como se desarrolla una sesión típica:

1. **El Maestro del juego (GM)**establece el escenario, ya

sea un callejón oscuro, una ruina infestada de monstruos o una tensa negociación política.

2. **Los jugadores describen las acciones de sus personajes en** respuesta, cómo escabullirse, pelear, hablar o investigar.
3. **Se tiran los dados para** determinar el éxito o el fracaso.
4. **El GM narra El resultado**, y la historia evoluciona naturalmente a partir de ahí.
5. **Repetir**- Cada acción conduce al siguiente giro de la historia.

El juego generalmente se desarrolla a través de tres tipos principales de escenarios:

- **Exploración**(navegar por el mundo o interactuar con entornos)
- **Interacción social**(hablar con los NPC, tomar decisiones)
- **Combatir**(encuentros estructurados con objetivos y apuestas claras)

¿Cómo crean los jugadores sus personajes?

Los jugadores construyen sus personajes en torno a seis rasgos clásicos:**Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría,**y **Carisma**.

Características Influyen en todo, desde las pruebas de habilidad hasta el combate. Los personajes pueden tener:**Competencias**, que conceden ventajas en ciertos rollos y Deficiencias, que imponen Desventaja.

Las reglas completas de creación de personajes se encuentran en la Sección **"Creación de personajes"**Es rápido y sencillo, diseñado para que te adentres en el juego rápidamente.

¿Cómo funciona el sistema de dados?

GATEWAY se basa en la **d20**-**El icónico dado de veinte caras**- para todo, desde blandir espadas y disparar armas hasta negociar con extraterrestres.

Los jugadores tiran un d20 y añaden cualquier modificador relevante, y el DM explica lo que sucede.

***Dos mecánicas clave**:*

- **Ventaja: Tira 2d20 y toma el resultado más alto.**(se usa cuando tu personaje es hábil o la situación es favorable)
- **Desventaja: Tira 2d20 y toma el resultado más bajo.**(utilizado en condiciones difíciles o desfavorables)

Competencias y **Deficiencias** Estos efectos se activan automáticamente. Ventaja y Desventaja no se acumulan. Si ambas se aplican, se cancelan mutuamente.

Daño,**Puntos de golpe**, y **Efectos de hechizos se** simplifican o se resuelven narrativamente. Hay un mínimo de matemáticas, a menos que se añada algo usando **"Variantes de juego anticipado"**visto más adelante. Y sí,**Natural de los 20** y **Natural 1 Todavía** transmiten la misma emoción del triunfo o el mismo temor al fracaso.

¿Cuál es el papel del GM?

El Maestro del Juego (GM)es el corazón de cualquier sesión de GATEWAY RPG. Como DJ, son los cuentista,**árbitro**,**constructor de mundos**, y a menudo la voz de cada personaje y criatura que los jugadores encuentran. Crean el escenario, marcan el tono y dan vida al mundo, pero nunca controlan la historia por sí solos. En cambio, la guían, moldean y responden a las acciones impredecibles de los jugadores.

GATEWAY está diseñado para brindarles a los GM la**Libertad**que se merecen. El sistema proporciona estructura donde es necesario, pero nunca encasilla a un gerente general. Se les anima a ajustar **las reglas**,**crear nuevos**, o **Incluso tirar algunos por completo si ayuda** a que la historia fluya mejor. No hay forma incorrecta de jugar.

Capítulo 2 - Creación de personajes

En el sistema GATEWAY RPG, la creación de un personaje comienza con una simple conversación entre el jugador y el Director de Juego (DJ). Describe la idea de tu personaje, teniendo en cuenta la ambientación o la temática del juego. El DJ te guiará en el proceso, ayudándote a asignar las competencias, deficiencias, rasgos, armas, habilidades especiales y objetos adecuados en la hoja de personaje incluida con el juego.

Respondiendo preguntas sobre los personajes

Para dar forma a tu personaje, el DJ puede plantear a los jugadores algunas preguntas sencillas. Estas preguntas ayudan a determinar si el personaje encaja en el entorno del juego. Debe ser una conversación abierta para garantizar que el personaje se alinee con el mundo del juego y la visión del jugador.

Preguntas de ejemplo

¿De qué raza/especie es tu personaje?

¿Qué tipo de personaje eres? ¿Caballero, hechicero, vaquero, ladrón, mago espacial, etc.?

¿Qué tipo de armas utilizas?

¿En qué crees que destaca tu personaje?

¿Qué les falta?

¿Tienen algún poder o habilidad especial?

¿De qué tipo de origen provienen?

Raza, arquetipo y habilidades del personaje

Usa tu imaginación para crear personajes que encajen en una raza o arquetipo específico según la ambientación del juego y las directrices del DJ. A partir de estas descripciones, pueden inferir rasgos y habilidades sin necesidad de una lista detallada de lo que el personaje necesita.**poder** o **no puedo** hacer.

Ejemplo de arquetipo de personaje

Si un jugador quiere jugar como un Hechicero Semielfo, el DJ le hará algunas preguntas para aclarar las habilidades mágicas del personaje. Según la descripción del jugador sobre su tipo de magia preferida, la partida puede continuar con el jugador tirando dados para el Rasgo de Personaje correspondiente para determinar si el hechizo se lanzó correctamente. Este enfoque simplifica el proceso y lo centra en la narrativa.

Ejemplo de escenario de uso de magia de fuego

Nuestro mago semielfo ha decidido especializarse en magia de fuego. Durante su turno, describió el tipo de magia de fuego que está usando, como lanzar una bola de fuego o crear un muro de llamas. Luego, lanzará su dado para determinar el éxito de su hechizo. La mecánica exacta de este proceso se detalla en una sección posterior.

Rasgos de competencia y deficiencia

El Maestro del Juego (DM) y el jugador decidirán en colaboración en qué rasgos es Competente o Deficiente un personaje.

Cada personaje tendrá al menos una Competencia y/o Deficiencia en sus rasgos, pero esto puede variar según el criterio del DM (ver**"Rasgos de carácter"**A la derecha).
Competencia Concede una **Ventaja** en tiradas de dados, mientras Deficiencia impone una Desventaja Los jugadores deben marcar un**"+"** junto a **Competente Rasgos** y una**"-"**junto a **Deficiente Rasgos**. Los rasgos que no se marquen no tendrán ventaja ni desventaja. Para más detalles sobre cómo afectan a las tiradas de dados, consulta la**"Reglas de ventajas y desventajas"**sección en**"Jugando el juego"**.

Opciones de competencia y deficiencia

Competencia "+"= Un personaje es competente en un rasgo, lo que le otorga ventaja en sus tiradas. Tirará un d20.**dos veces** y utilizar el MÁS **ALTO** rollo.

"-" Deficiencia= Un personaje tiene una deficiencia en un rasgo, lo que le da Desventaja en sus tiradas. Tirará un d20.**dos veces** y utilizar el MÁS **BAJO** rollo.

__ Neutral (Rasgo en blanco)= Un personaje sin Competencia ni Deficiencia no tendrá Bonificación y solo lanzará un d'20 una **vez**,**usando el resultado**.

Rasgos de carácter

El personaje de cada jugador está definido por seis rasgos básicos:**Fortaleza**,**Destreza**,**Constitución**, **Inteligencia**,**Sabiduría**, y **Carisma**.

Estos rasgos se utilizan para Pruebas **de habilidad**,**Acciones de combate**,**Lanzamiento de hechizos mágicos**, y **Tiradas de salvación como** se detalla en el siguiente cuadro.

Rasgos de carácter y habilidades correspondientes

Fuerza (STR)= Pruebas de atletismo, Combate cuerpo a cuerpo, Tiros de salvación de fuerza

Destreza (DEX)= Orden de turno en batalla (Iniciativa), Acrobacias, Juego de manos, Sigilo, Ocultarse, Abrir cerraduras, Pilotar (Tierra, Aire, Mar, Meca), Combate a distancia, Tiradas de salvación de destreza, Determina la clase de armadura

Constitución (CON)= Tiradas de salvación de Constitución, determina puntos de golpe

Inteligencia (INT)= Arcanos, Historia, Investigación, Naturaleza, Religión, Uso de la computadora, Ciencias, Callejero, Tiradas de salvación de inteligencia

Sabiduría (SAB)= Manejo de animales, Perspicacia, Medicina, Percepción, Supervivencia, Ataques con hechizos mágicos, Lanzamiento de hechizos mágicos sin ataque, Tiradas de salvación de Sabiduría

Carisma (CHA)= Engaño, Intimidación, Actuación, Persuasión, Carisma, Tiros de salvación

Uso de rasgos de carácter

Siempre que el DJ solicite al personaje del jugador que realice una tirada de cualquier habilidad, ataque o salvación, usará el

Rasgo de Personaje correspondiente. Si tiene Competencia o Deficiencia en ese rasgo, seguirá las reglas de Competencia y Deficiencia para tirar los dados correspondientes. Estas tiradas también pueden verse influenciadas por Ventaja y **Desventaja**(ver **"Jugando el juego"**(para más detalles).

Otras opciones de creación de personajes

Para una creación de personajes más rápida o más detallada, se requieren elementos adicionales.**Variantes de creación de personajes se** proporcionan más adelante.**Variantes de juego avanzadas También** están disponibles al final del libro para mejorar el juego.

Pruebas de habilidad

A lo largo del juego, los jugadores utilizarán diversas habilidades que corresponden al tema o escenario.

A continuación se muestran algunos ejemplos de cómo se pueden aplicar estas habilidades:

Acrobacia

- Liberarse de estar atado a algo o alguien.
- Abriéndose paso a través de espacios reducidos.
- Mantener el equilibrio sobre superficies delgadas o frágiles sin caerse.
- Aterrizar de pie después de una caída.
- Caída.

Manejo de animales

- Cómo calmar a un animal hostil.
- Controlar a un animal amigable para que haga algo.
- Enseñar a un animal nuevos comportamientos o trucos.

Arcanos

- Recordando la tradición sobre objetos mágicos, criaturas y hechizos.
- Identificar un hechizo en un pergamino, libro, objeto, etc.
- Controlar un objeto o efecto mágico.
- Desarmando trampas mágicas.
- Identificar hechizos lanzados por los enemigos.

Atletismo

- Escalada.
- Criaturas luchando.
- Navegar por terrenos difíciles, como el barro, sin perder el movimiento.
- Saltar una determinada altura o distancia.
- Nadar en corrientes fuertes.

Uso de la computadora

- Hackear un sistema informático.
- Implementar un virus en un sistema informático.
- Anular o controlar algo que se ejecuta mediante una computadora.
- Abrir una puerta que está bloqueada por una computadora.

Engaño

- Mintiendo.
- Disfrazando tus emociones.
- Actúa como si estuviera muerto.
- Hacerse pasar por otra persona.

Historia

- Recordando tradiciones sobre familias, eventos, lugares o heráldica.
- Recordando acontecimientos importantes de la historia.
- Decir cuándo o dónde se fabricó un determinado artículo.
- Observar el origen de una persona basándose en su apariencia o costumbres.

Conocimiento

- Identificar si alguien está siendo engañoso o evasivo en sus respuestas.
- Observar las intenciones de una persona basándose en sus acciones.
- Determinar si alguien te está siguiendo en lugar de ir casualmente en la misma dirección.
- Comprender mensajes subyacentes o significados ocultos.

Intimidación

- Intimidar a alguien para que haga lo que quieres.
- Torturar a alguien para extraer información o sumisión.
- Provocar que alguien actúe violentamente.

Investigación

- Buscar a alguien (vivo o muerto) o sus alrededores en busca de pistas o deducciones que la simple vista podría pasar por alto.
- Ver a través de las ilusiones.
- Encontrando más información sobre los rumores.
- Buscando información específica en un libro.

Forzar cerraduras

- Se explica por sí solo: abrir una cerradura manualmente utilizando algún tipo de herramientas.

Medicamento

- Estabilizar a alguien que está herido o inconsciente.
- Identificar síntomas de una enfermedad específica en alguien.
- Proporcionar tratamiento médico a largo plazo para lesiones o enfermedades.
- Comprender los límites del cuerpo con respecto a una determinada actividad física.
- Conocer las dosis y usos de elementos curativos naturales, como hierbas o pociones.

Naturaleza

- Recordando la tradición sobre bestias, plantas, terrenos, tipos de vegetación y patrones climáticos.
- Conocer las plantas específicas necesarias para crear ciertos compuestos o pociones.
- Identificar alimentos venenosos o peligrosos.
- Recolección de venenos de plantas o animales.
- Detectar cambios climáticos inusuales o anormales.

Percepción

- Detectar o escuchar amenazas ocultas.
- Reconocer a alguien desde lejos.
- Observando detalles minuciosos.
- Identificar una fuente de ruido.

Actuación

- Cantando.
- Baile.
- Contando historias.
- Dar un buen discurso.

Persuasión
- Convencer a alguien de hacer lo que quieres.
- Saber cómo comportarse apropiadamente en un entorno social determinado.
- Adular a alguien de manera efectiva.
- Seducir a alguien.

Religión
- Recordando tradiciones sobre deidades, templos o rituales.
- Realizando un ritual
- Entender qué acciones o comportamientos serían ofensivos para una determinada fe.

Prestidigitación
- Robar a la gente sin ser notado.
- Colocar algo sobre alguien sin que éste se note.
- Ocultar pertenencias en su persona.
- Realizar gestos o pasar mensajes sin ser notado.

Sigilo
- Ocultación.
- Moverse sin ser escuchado.
- Mezclarse con la multitud.
- Seguir a alguien sin ser detectado.

Supervivencia
- Seguimiento de criaturas o personas.
- Protegerse de los peligros del clima o del terreno, como las quemaduras solares y los mosquitos.
- Encontrando agua en la naturaleza.
- Determinar direcciones, como por ejemplo saber dónde está el norte.

Astuto en la calle
- Recordar información sobre una organización clandestina o criminal.
- Recordar información sobre una ciudad o entorno urbano.

Variantes de creación de personajes

En la mayoría de los juegos de rol, los jugadores tienen varias opciones para determinar las estadísticas de su personaje. Estas estadísticas se asignan a...**Seis rasgos básicos de carácter**(Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría, Carisma) según la elección del jugador. Los métodos para generar estadísticas suelen incluir:

Estadísticas de rodaje: Tirar dados para determinar aleatoriamente cada estadística.

Compra de puntos (Estadísticas de compra):Usar una cantidad asignada de puntos para comprar estadísticas.

Matriz estándar: Utilizando un conjunto predeterminado de estadísticas.

Más adelante encontrarás variaciones sobre cómo los jugadores pueden crear personajes utilizando estándares de RPG, en lugar de que el Game Master asigne Competencias y Deficiencias en función del arquetipo elegido por el jugador.

Nota: Es posible crear personajes "desequilibrados", como por ejemplo que tengan todas las Competencias o todas las Deficiencias.

Opción 1: Estadísticas continuas

Tira un d20 seis veces y anota los resultados. Consulta la tabla proporcionada para determinar si cada resultado corresponde a una Competencia o Deficiencia. El jugador tiene la flexibilidad de asignar estos resultados a los Rasgos de Personaje como considere oportuno.

- **1-7 = Rasgo de deficiencia**
- **8-14 = Rasgo Neutral**
- **15-20 = Rasgo de competencia**

Ejemplo de estadísticas de tirada

STR	**15 = Competencia**
DEX	**3 = Deficiencia**
CON	**6 = Deficiencia**
INT	**18 = Competencia**
YA	**11 = Neutral**
NO	**13 = Neutral**

Opción 2: Compra de puntos

A cada jugador se le da 7 **puntos para** asignar entre los rasgos. Luego, pueden organizar los puntos como deseen en los 6 rasgos base. Asignar 0 puntos a un rasgo resultará en un valor predeterminado de Deficiencia en ese rasgo.

- **Rasgo de deficiencia = 0 puntos**
- **Rasgo Neutral = 1 Punto**
- **Rasgo de competencia = 2 puntos**

Ejemplo de compra de puntos

STR	**2 = Competencia**
DEX	**1 = Neutro**
CON	**0 = Deficiencia**
INT	**1 = Neutro**
YA	**1 = Neutro**
NO	**2 = Competencia**

Opción 3: Matriz estándar
Esta opción es la más sencilla. Cada jugador puede elegir 1 **Competencia** y **1 Deficiencia Para** asignar entre los 6 rasgos base. Los rasgos restantes permanecerán como Rasgos **neutrales**.

Ejemplo de matriz estándar

STR	**Competencia**
DEX	**Deficiencia**
CON	**Neutral**
INT	**Neutral**
YA	**Neutral**
NO	**Neutral**

Armas

Los personajes tienen acceso a una amplia gama de armas para el combate cuerpo a cuerpo o ataques a distancia. Para mantener la simplicidad y un enfoque de reglas flexibles, estas armas se clasifican en tres tipos principales de ataques:**Pelea confusa**,**A distancia**, y **Ataques mágicos**.

(*Se pueden aplicar bonificaciones y modificadores adicionales, como se detalla en la Opciones **de avance del personaje** sección.)

Ataques de combate cuerpo a cuerpo = Rasgo de fuerza
Espadas, dagas, hachas, katanas, garrotes, espadas láser (también conocidas como sables de luz), etc.

Ataques de combate a distancia = Rasgo de Destreza
Ballestas, arcos largos, arcos cortos, mosquetes, pistolas, láseres, rifles, etc.

Ataques mágicos = Rasgo de sabiduría
Bolas de fuego, relámpagos, encanto, etc

Armas cuerpo a cuerpo versátiles (opcionales)

Ocasionalmente, un arma puede permitir el uso del rasgo de Destreza en lugar de Fuerza al realizar un ataque cuerpo a cuerpo. Estas armas, conocidas como**"Armas de fineza"**, incluyen elementos como estoques, espadas láser (también conocidas como sables de luz) o katanas.

Los maestros del juego y los jugadores pueden colaborar para determinar si el arma de un personaje puede ser considerada Versátil En tales casos, los jugadores deben marcar el arma en su hoja de personaje para indicar que deben tirar su rasgo de Destreza al realizar un ataque.

Daño de arma

Para mantener la simplicidad, cada ataque con arma causará...**1 Daño No** se requerirán tiradas de dados adicionales para calcular el daño del arma.***Excepción**- a menos que sea modificado por un Ataque Crítico u otro Modificador asignado por el DM, ver Sección **"Jugando el juego" más adelante**.*

Alternativamente, los DJ pueden optar por utilizar los Valores **de daño avanzado Ubicado** en**"Capítulo 5 Variantes de juego avanzadas".**

Clase de armadura (AC)

Clase de armadura (AC)representa la dificultad de asestar un ataque con éxito a un personaje o viceversa. La clase de armadura de un personaje está influenciada por subCompetencia **Deficiencia En** el **Rasgo de destreza Después** de crear el personaje, los jugadores pueden usar las siguientes pautas para calcular su CA:

Competencia "+" = 14 CA
"-" Deficiencia = 10 AC
__ Neutral (Rasgo en blanco) = 12 CA

Bonificaciones Modificador A la Clase de Armadura se puede agregar al adquirir una nueva armadura o por otras razones determinadas por el Maestro del Juego. (Ver Opciones **de avance del personaje**(para más detalles)

Puntos de vida (HP):

Puntos de vida (HP) Representan la resiliencia de un personaje y su capacidad para resistir el daño antes de sucumbir a la derrota. Piensa en los PV como una medida de la salud y vitalidad general de un personaje.

De acuerdo con el enfoque rápido y simplista de GATEWAY, los puntos de vida (HP) se mantendrán bajos.

Sin embargo, el Maestro del Juego tiene la flexibilidad de aumentar los valores de HP y Daño para agregar desafío o para avanzar a los personajes en campañas más largas. (*Ver Opciones **de avance del personaje**(para más detalles.)

Alternativamente, los DJ pueden optar por utilizar el Puntos **de vida alternativos Ubicado** en**"Capítulo 5 Variantes de juego avanzadas".**

Cálculo de puntos de vida

La Constitución de un personaje es el rasgo base principal que determina sus Puntos de Vida. Tras la creación del personaje, los jugadores pueden usar las siguientes pautas para calcular sus PV:

- **Rasgo de deficiencia =**3 puntos de vida
- **Rasgo Neutral =**4 puntos de vida
- **Rasgo de competencia =**5 puntos de vida

Habilidades especiales

Habilidades especiales Puede definirse durante la creación del personaje o desarrollarse a medida que avanza la partida. Un ejemplo básico de habilidad especial es el lanzamiento de conjuros. Esta habilidad permite a los jugadores describir los conjuros que lanzan en términos generales, o el DJ y el jugador pueden colaborar para inventar conjuros y mecánicas según sea necesario.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que agregar reglas detalladas y complejas va en contra del espíritu de este juego.

(*El Maestro del Juego tiene la última palabra y puede designar mecánicas específicas para ser utilizadas únicamente como Acciones o'Acciones **de bonificación**, como se describe en el**"Jugando el juego"** sección.)

Ejemplo de habilidad especial básica

Ataque múltiple- En cada turno de combate, un jugador puede realizar una acción de ataque adicional.

Disparo múltiple– En cada turno de combate, un jugador puede elegir hasta 2 objetivos dentro del alcance y realizar una tirada de ataque contra ambos.

Ejemplo de personaje de alta fantasía

Dag "Fuerte en el brazo"
Enano bárbaro

Los bárbaros destacan en destreza en combate, pero pueden carecer de habilidades intelectuales. Para reflejar esto, el Director de Juego podría otorgar al personaje del jugador Competencia en el **Rasgo de fuerza**, representando su destreza física, al tiempo que les asigna Deficiencia en el **Rasgo de inteligencia**, lo que refleja su aptitud limitada para las actividades intelectuales.

Fortaleza="+" Competente
Destreza= Neutral
Constitución= Neutral
Inteligencia="-" Deficient
Sabiduría= Neutral
Carisma=Neutral
Clase de armadura=DEX es Neutral = 12 AC
Puntos de golpe=CON es Neutral = 4 HP
Armas= Gran hacha**(Competencia en combate cuerpo a cuerpo y STR)**

Ejemplo de personaje de ópera espacial

Duque Cazador de Estrellas
Mago espacial humano

Los Magos Espaciales son reconocidos por su dominio de las espadas láser (también conocidas como sables de luz) y sus habilidades únicas a través de "La Fuerza". En consonancia con este arquetipo, el Director de Juego podría asignarles...**Competencia En** el **Rasgo de Destreza (AC)**, representando su agilidad y habilidad en el combate, y la Rasgo **de Sabiduría (Magia)**, lo que refleja su sintonía con los poderes místicos de La Fuerza.

Sin embargo, debido a su enfoque en la delicadeza y las habilidades mágicas en lugar de la resistencia física, el Maestro del Juego también podría asignarles una Deficiencia del **Rasgo de Constitución (HP)**, lo que indica su menor resistencia y durabilidad en situaciones de combate.

Fortaleza= Neutral
Destreza="+" Competente
Constitución="-" Deficient
Inteligencia= Neutral
Sabiduría= "+" Competente
Carisma= Neutral
Clase de armadura=DEX es Competente = 14
Puntos de golpe=CON es deficiente = 3 HP
Armas= Espada láser**(Competencia DEX versátil)**

Opciones de avance del personaje

A medida que una partida avanza más allá de una sola sesión, los jugadores pueden encariñarse con sus personajes y buscar oportunidades de progreso. Aquí hay varias opciones que los Maestros de Juego pueden incorporar para mejorar la experiencia de los personajes:

Agregar modificadores Otorga +1, +2 u otras bonificaciones a armas, daño, clase de armadura, puntos de golpe u otras habilidades específicas. Estos modificadores se pueden obtener mediante objetos durante el juego y los jugadores los añaden a sus tiradas de d20.

Otorgar competencia o deficiencia a los artículos: Las armas, armaduras u otros elementos pueden proporcionar competencia o deficiencia en determinadas habilidades o capacidades.

Por ejemplo, un objeto mágico puede otorgar Competencia en Pruebas de Carisma (Intimidación) debido a su energía demoníaca.

Otorgamiento de competencia: Permite que los personajes adquieran competencia en un rasgo de personaje no competente.

Introducir nuevos poderes o habilidades especiales: Por ejemplo, un usuario de magia que lanza principalmente hechizos de fuego puede adquirir la habilidad de lanzar hechizos de agua.

Actualizar a "Variantes de juego avanzadas": Estas variantes asignan Competencias y Deficiencias a Habilidades, Tiradas de Salvación y Ataques específicos, en lugar de Rasgos de Personaje. Por ejemplo, un personaje puede ser competente en intimidar a un enemigo (CHA), pero deficiente en persuadirlo (también CHA). Esto añade personalización a los personajes sin complicar demasiado el juego. (*Consulta la sección "Variantes de Juego Avanzado" para más detalles).

Sistema básico de subida de nivel (opcional)

En este sistema de nivelación opcional, los jugadores avanzan del nivel 1 al nivel 20 ganando puntos de experiencia (XP) a través de varias actividades dentro del juego, como combate, completar misiones y juegos de rol, o simplemente jugando una cantidad determinada de sesiones.

Cada subida de nivel proporciona recompensas específicas, incluidos aumentos en los puntos de vida (HP), modificadores de habilidades, bonificaciones de ataque y la adquisición de nuevas habilidades y hechizos.
(Ver las tablas de subida de nivel en la página siguiente)

Puntos de experiencia (XP) o hitos de sesión

Nivel	Sesiones	Se requiere XP
1	0	0
2	2	200
3	4	600
4	6	1.400
5	8	3.000
6	10	6.000
7	12	10.000
8	14	15.000
9	16	21.000
10	18	28.000
11	20	36.000
12	22	45.000
13	24	55.000
14	26	66.000
15	28	78.000
16	30	91.000
17	32	105.000
18	34	120.000
19	36	136.000
20	38	153.000

Recompensas por subir de nivel

Nivel = Recompensas
1Punto de partida. Elige clase, habilidades y hechizos (si corresponde).

2= +1 a una puntuación de habilidad. • Gana +2 HP. • Aprende una nueva habilidad o hechizo.

3= +1 a un modificador de habilidad a elección. • Gana +2 HP. • Mejora la bonificación de ataque en +1.

4=+1 a una puntuación de habilidad. • Gana +2 HP. • Aprende una nueva habilidad o hechizo.

5= Obtienes un aumento de bonificación de competencia. • Obtienes +3 HP. • Aprender una habilidad o hechizo más poderoso.

6= +1 a un modificador de habilidad a elección. • Obtienes +3 HP. • Mejoras la bonificación de ataque en +1.

7= +1 a una puntuación de habilidad. • Gana +3 HP. • Aprende una nueva habilidad o hechizo.

8= +1 a un modificador de habilidad a elección. • Obtienes +3 HP. • Mejoras la bonificación de ataque en +1.

9= Obtén un aumento adicional de bonificación de competencia. • Obtienes +3 HP. • Aprendes una habilidad o hechizo más poderoso.

10= +1 a una puntuación de habilidad. • Obtienes +3 HP. • Mejoras la bonificación de ataque en +1.

11= +1 a un modificador de habilidad a elección. • Gana +3 HP. • Aprende una nueva habilidad o hechizo.

12= +1 a una puntuación de habilidad. • Obtienes +3 HP. • Mejoras la bonificación de ataque en +1.

13= Obtienes un aumento de bonificación de competencia. • Obtienes +4 HP. • Aprender una habilidad o hechizo más poderoso.
14= +1 a un modificador de habilidad a elección. • Obtienes +4 HP. • Mejoras la bonificación de ataque en +1.

15= +1 a una puntuación de habilidad. • Gana +4 HP. • Aprende una nueva habilidad o hechizo.

16= +1 a un modificador de habilidad a elección. • Obtienes +4 HP. • Mejoras la bonificación de ataque en +1.

17= Obtén un aumento adicional de bonificación de competencia. • Obtienes +4 HP. • Aprender una habilidad o hechizo muy poderoso.

18= +1 a una puntuación de habilidad. • Obtienes +4 HP. • Mejoras la bonificación de ataque en +1.

19= +1 a un modificador de habilidad a elección. • Gana +4 HP. • Aprende una nueva habilidad o hechizo.

20= +1 a una puntuación de habilidad. • Obtienes +4 HP. • Maestría: aprende una habilidad o hechizo característico que define el poder máximo de tu personaje.

Sistema de subida de nivel - Notas especiales
Habilidades y hechizos: Las habilidades y hechizos aprendidos en niveles superiores deberían aumentar su poder, volviéndose más impactantes y reflejando el crecimiento del personaje.

Personalización: Los Game Masters pueden personalizar las recompensas para que se adapten mejor a la narrativa y a la clase o rol específico del personaje.

Flexibilidad: Se recomienda a los jugadores y DJ que adapten estas pautas para que se ajusten mejor a sus necesidades de campaña y narrativa.

Este sistema de subida de nivel opcional garantiza que los personajes progresan de forma constante en poder y capacidad, ofreciendo habilidades nuevas y emocionantes al tiempo que mejora sus habilidades y atributos existentes.

Capítulo 3 - Jugando el juego

La jugabilidad de GATEWAY sigue el formato estándar de los juegos de rol de mesa, como se describe en la introducción de este libro. El Director de Juego establece la escena e interactúa con los jugadores en Exploración,**Interacción social**, o **Combate Escenarios** según corresponda.

Los jugadores se turnan para describir sus acciones e intenciones al Director de Juego. Si el Director de Juego determina que es necesaria una prueba para determinar el éxito o el fracaso de la acción de un jugador, le pide que tire el Rasgo de Personaje correspondiente a la acción.

El Maestro del Juego también establece un tiempo apropiado Clase **de dificultad (DC)**para que el jugador tire igual al más **alto** que alcanzar el éxito.

Estas reglas se aplican a diversas situaciones, incluidas:**Ataques**,**Pruebas de habilidad**,**Lanzamiento de hechizos**,**Habilidades especiales**,**Cheques impugnados**,**Orden de turno de combate**, y **Tiradas de salvación**.

Clase de dificultad (DC)

Calcular una CD (Clase de Dificultad) implica asignar un número único que representa el nivel de desafío de una tarea. Estas son las pautas generales que el Director de Juego utilizará para determinar la CD:

Simple (2 a 5): Una tarea que incluso un niño podría realizar.

Fácil (6 a 10): Una tarea que requiere cierta habilidad pero no es difícil.

Moderado (11 a 15): Una tarea que requiere una habilidad significativa para completarse.
Difícil (16 a 19): Una tarea que supone un gran desafío incluso para personas cualificadas..

Casi imposible (20): Una tarea casi imposible de lograr.

Ejemplo de clase de dificultad

Dag, el Bárbaro de la creación de personajes, quiere intimidar a un tabernero con su imponente presencia y palabras contundentes. El Director de Juego decide que intimidar al débil tabernero es tarea fácil, fijando la CD en 8.

Dag tiene un**Rasgo de carisma neutral**, que cubre la habilidad Intimidar. Esto significa que tira un d20 una vez y usa el resultado.

Dag rueda un 10, que es más alta que la CC de 8 Y lo consigue. El Maestro del Juego narra que el tabernero tiembla visiblemente, claramente intimidado por Dag, y a regañadientes le ofrece la cerveza con descuento.

Pruebas de habilidad

Cada vez que el personaje de un jugador intenta realizar una acción relacionada con uno de sus Rasgos de Habilidad, tirará un d20 por el Rasgo de Personaje asociado a esa habilidad. El jugador debe alcanzar o superar la Clase de Dificultad (CD) establecida por el Director de Juego para tener éxito.

Rollos disputados

En situaciones en las que los jugadores se encuentran en una**"Lista disputada"**competirán contra otro personaje o NPC.

Esto podría implicar Lucha con una criatura (una contienda de Fuerza opuesta) o intentando Engañar un PNJ (una prueba opuesta de Persuasión vs. Perspicacia).

En estos casos, el jugador tira el Rasgo de Personaje correspondiente y el Director de Juego tira por el PNJ que lo usa. El resultado más alto determina al ganador.

Tiradas de salvación

Si un personaje, personaje no jugador o monstruo se encuentra con una condición, como ceguera, el Director de Juego puede exigirle que realice una Tirada de Salvación apropiada. El Director de Juego establece una Clase de Dificultad (CD), y si el personaje no la cumple o la supera, se ve afectado por la condición. Dependiendo de la condición, el Director de Juego también puede exigirle que realice una Tirada de Salvación en turnos posteriores para eliminar la condición.

Condiciones de la tirada de salvación

Condiciones como ser Cegado,**Encantado**,**Ensordecido**,**Envenenado**,**Agarrado**,**Aturdido**,**Atemorizado**,**Ensordecido**,**etc.**.. son buenos ejemplos de aquello contra lo que los jugadores tendrían que hacer una tirada de salvación.

Estas condiciones en GATEWAY pueden afectar a los personajes de diversas maneras, impactando sus habilidades y acciones. Aquí tienes algunas reglas básicas para gestionar las condiciones comunes:

Cegado

Efecto: Un personaje cegado no puede ver, lo que significa que cualquier tirada de ataque que realice será en desventaja y las tiradas de ataque contra él serán en ventaja.
Tiro de salvación:Destreza o Sabiduría, según lo determine el DM.
Duración: Hasta el final del siguiente turno del personaje, o hasta que tenga éxito en la tirada de salvación, lo que ocurra primero.

Encantado

Efecto: Un personaje hechizado no puede atacar al encantador ni utilizar habilidades dañinas ni efectos mágicos como objetivo. El encantador tiene ventaja en cualquier prueba de habilidad para interactuar socialmente con el personaje hechizado.
Tiro de salvación: Sabiduría.
Duración:1 minuto, o hasta que el personaje tenga éxito en la tirada de salvación.

Ensordecido

Efecto: Un personaje ensordecido no puede oír, lo que significa que fallará automáticamente cualquier prueba de característica que requiera audición.
Tiro de salvación: Constitución.
Duración: Hasta el final del siguiente turno del personaje, o hasta que tenga éxito en la tirada de salvación, lo que ocurra primero.

Cayendo boca abajo

Efecto: La única opción de movimiento de un personaje tumbado es arrastrarse, a menos que se ponga de pie y, por lo tanto, termine la condición. El personaje tiene desventaja en las tiradas de ataque. Una

tirada de ataque contra el personaje tiene ventaja si el atacante está a menos de 1,5 metros. De lo contrario, la tirada de ataque tiene desventaja.
Tiro de salvación: Normalmente no se requiere una tirada de salvación para levantarse después de una caída al suelo.
Duración: Se requiere la mitad de la velocidad de movimiento del personaje para ponerse de pie.

Atemorizado
Efecto: Un personaje asustado tiene desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque mientras la fuente de su miedo esté en su línea de visión. No puede acercarse voluntariamente a la fuente de su miedo.
Tiro de salvación: Sabiduría.
Duración:1 minuto, o hasta que el personaje tenga éxito en la tirada de salvación, lo que ocurra primero.

Agarrado
Efecto: La velocidad de movimiento de un personaje agarrado se vuelve 0 y no puede beneficiarse de ninguna bonificación a su velocidad.
Tiro de salvación para escapar: Fuerza o Destreza, que se disputan con la prueba de Fuerza (Atletismo) del luchador.
Duración: Hasta que el agarre termine, ya sea porque el personaje tenga éxito en la tirada de salvación o porque el luchador lo suelte voluntariamente.

Paralizado
Efecto: Un personaje paralizado queda incapacitado y no puede moverse ni hablar. Falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza. Las tiradas de ataque contra el personaje tienen ventaja, y cualquier ataque que impacte al personaje es un golpe crítico si el atacante se encuentra a menos de 1,5 metros.
Tiro de salvación: Constitución.
Duración:1 minuto, o hasta que el personaje tenga éxito en la tirada de salvación, lo que ocurra primero.

Envenenado
Efecto: Un personaje envenenado tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica.
Tiro de salvación: Constitución.
Duración:1 minuto, o hasta que el personaje tenga éxito en la tirada de salvación, lo que ocurra primero.

Contenido
Efecto: La velocidad de un personaje restringido se reduce a 0 y no puede beneficiarse de ninguna bonificación a su velocidad. Las tiradas de ataque contra el personaje tienen ventaja, y las tiradas de ataque del personaje tienen desventaja. El personaje tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.
Tiro de salvación: Fuerza o Destreza, en disputa por el efecto restrictivo.
Duración: Hasta que la restricción termine, ya sea porque el personaje tenga éxito en la tirada de salvación o porque se elimine el efecto de la restricción.

Aturdido
Efecto: Un personaje aturdido queda incapacitado, no puede moverse y solo habla con dificultad. Falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza. Las tiradas de ataque contra el personaje tienen ventaja.
Tiro de salvación: Constitución.
Duración: Hasta el final del siguiente turno del personaje, o hasta que tenga éxito en la tirada de salvación, lo que ocurra primero.

Inconsciente

Efecto: Un personaje inconsciente queda incapacitado, no puede moverse ni hablar y no es consciente de su entorno. Deja caer lo que sostiene y cae al suelo. Falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza. Las tiradas de ataque contra el personaje tienen ventaja, y cualquier ataque que impacte al personaje es un golpe crítico si el atacante se encuentra a menos de 1,5 metros.
Tiro de salvación: Ninguno mientras el personaje permanezca inconsciente.
Duración: Hasta que el personaje recupere la conciencia, generalmente al recibir curación, finalizar un descanso prolongado o ser revivido de alguna otra manera.

Reglas de ventaja y desventaja

A veces, una prueba de característica, una tirada de ataque o una tirada de salvación se ven influenciadas por circunstancias especiales conocidas como Ventaja y **Desventaja La** ventaja refleja las condiciones favorables, mientras que la desventaja refleja las desfavorables. Cuando un jugador tiene ventaja o desventaja, lanza un segundo d20 junto con su tirada original.

- **Ventaja:** Utilice el rollo más alto de los dos.
- **Desventaja:**Utilice el rollo inferior de los dos.

Ejemplos:
Con Desventaja, si un jugador saca un 17 y un 5, usa el 5.

Con Ventaja, si un jugador saca un 17 y un 5, usa el 17.

Interacciones de competencia

Si un jugador tiene Competencia(lo que les otorga Ventaja), y una situación impone Desventaja En su tirada, los dos se cancelan mutuamente, lo que da como resultado un Rol **neutral** (tirando 1d20).

Doble ventaja o desventaja

La doble ventaja o desventaja no se acumula para permitir más tiradas de dados. En su lugar, se aplica un modificador simple:

- **Doble ventaja: añade +1 a la tirada.**
- **Doble desventaja: resta -1 a la tirada.**

Esto garantiza que, incluso en circunstancias complejas, el juego se mantenga ágil y sencillo. Se pueden seguir las siguientes pautas:

Directrices de ventajas y desventajas

Rasgo de Competencia (+) con Ventaja
Rollo:2d20, toma el número más alto obtenido y suma +1 al total.
Explicación:Esto representa un personaje hábil con circunstancias favorables.

Rasgo de Competencia (+) con Desventaja
Rollo:1d20, toma el número obtenido.
Explicación:La desventaja anula la ventaja de competencia, lo que da como resultado una tirada normal.

Rasgo neutral (en blanco) con ventaja

Rollo:2d20, toma el número más alto obtenido
Explicación:Un personaje neutral con circunstancias favorables.

Rasgo neutral (en blanco) con desventaja
Rollo:2d20, toma el número más bajo obtenido.
Explicación:Un personaje neutral con circunstancias desfavorables.

Rasgo de deficiencia (-) con ventaja
Rollo:1d20, toma el número obtenido.
Explicación:La ventaja cancela la desventaja por deficiencia, lo que da como resultado una tirada normal.

Deficiencia (-) Rasgo con Desventaja
Rollo:2d20, toma el número más bajo obtenido y resta -1 al total.
Explicación:Esto representa un personaje inexperto con circunstancias desfavorables, lo que hace que el éxito sea más difícil de alcanzar.

Éxitos y fracasos críticos

Cuando un jugador saca naturales **20**o una natural **1 En** un d20 sin ningún modificador, estos se consideran Éxitos **críticos (20)** y Fallos **críticos (1)**, respectivamente.

Éxito crítico (Natural 20):

Efecto:Lograr lo imposible, obtener una bonificación o ventaja en la siguiente tirada.

El rol del maestro del juego El DJ debe dedicar tiempo adicional a narrar el escenario, enfatizando la emoción y la importancia del éxito. Esto puede resultar en logros extraordinarios, beneficios inesperados u otros resultados positivos.

Fallo crítico (Natural 1)

Efecto:Fallar incluso en la tarea más sencilla y recibir una penalización o desventaja en la siguiente tirada.

El rol del maestro del juego El DJ debe describir el escenario de forma que añade tensión y consecuencias. Esto podría significar un fracaso espectacular, un resultado negativo imprevisto u otros efectos perjudiciales.

Nota: Estas reglas están diseñadas para añadir dramatismo y emoción al juego, haciendo que los momentos de éxito o fracaso extremos sean memorables. Los "golpes críticos" en combate se detallarán más adelante en las reglas.

Rondas de iniciativa y combate

Antes de entrar en combate, el Maestro del Juego establece el orden en el que los personajes y los personajes no jugadores/monstruos actuarán a través de una Tirada **de iniciativa**.

Tirada de iniciativa:Cada jugador lanza su Rasgo **de Destreza (Verificación de Orden de Iniciativa)**Ordenando la iniciativa de mayor a menor. El DJ repite este proceso para PNJ o monstruos.

Rondas de combate: El combate se desarrolla en rondas, comenzando con el participante con el Número **de iniciativa más alto Cada** ronda ofrece oportunidades para que los personajes actúen estratégicamente.

Acciones en combate

Durante su turno en combate, cada personaje puede realizar una serie de acciones:

Acción de movimiento: Muévete hasta una distancia máxima, normalmente alrededor de 30 pies.

Acción primaria: Realizar una única acción significativa, como atacar, lanzar un hechizo o interactuar con objetos.

Acción adicional: Ejecutar una acción rápida, generalmente otorgada por ciertas habilidades, hechizos u objetos.

Los personajes deben considerar cuidadosamente sus acciones para maximizar su efectividad en la batalla, contribuyendo a la naturaleza dinámica y estratégica de los encuentros de combate.

Opciones de acción primaria

Ataque:Realizar un ataque contra un enemigo.

Estrellarse: Vuelve a moverse hasta la misma distancia que en la primera acción de movimiento.

Interactuar con un objeto: Manipular o utilizar un objeto del entorno.

Lanza un hechizo o usa una habilidad especial: Realizar una acción mágica o especial según lo definido por las habilidades del personaje.

Esconder: Intenta ocultarse de los enemigos.

Buscar: Busque algo específico en el entorno.

Preparar una acción: Retrasa tu acción hasta que ocurra un desencadenante específico y luego realiza la acción elegida.

Luchar: Participa en un concurso de habilidades de fuerza para contener a un enemigo.

Escapar de ser agarrado: Utilice un concurso de habilidades de fuerza para liberarse de un agarre.

Declarar una Dodge: Impone un modificador de Deficiencia o Negativo (a elección del DM) en todos los ataques contra ti hasta tu próximo turno.

Ayuda en el turno de otro jugador: Ayuda a otro jugador otorgándole Competencia o un modificador Positivo en su próxima Acción Primaria.

Improvisar: Describe una acción única al DJ para ver si se puede realizar. ¡Se fomenta la creatividad! (*Los DJ ven**"La regla de lo cool"** sección)

Opciones de acción adicional

Interactuar con un objeto: Manipular o utilizar un objeto como acción rápida.

Cambiar de arma: Cambiar a un arma diferente.

Hablar con alguien durante el combate: Comunicarse con aliados o enemigos.

Habilidades especiales: Utilice habilidades que especifiquen que se pueden realizar como una acción adicional, como por ejemplo:

Lanzar un hechizo: Utiliza un hechizo que pueda lanzarse como acción adicional.

Ataque una segunda vez: Realiza un ataque adicional si el personaje tiene una habilidad que lo permite.

Utilice un elemento: Utilice rápidamente una poción u otro objeto.

Cualquier otra acción menor: Realizar cualquier acción menor aprobada por el Game Master.

Ejemplo de combate

Escenario: Duke Starslayer, el mago espacial, se enfrenta a dos marines espaciales a unos 9 metros de distancia. Duke domina su rasgo de Destreza y quiere moverse y atacar a uno de los marines espaciales con su versátil espada láser, que permite un ataque basado en la Destreza.

Turno del duque:

Acción de movimiento:

- Duke usa su acción de movimiento para cerrar la distancia de 30 pies y enfrentarse a uno de los marines espaciales.

Acción primaria:

- El Duque realiza un ataque cuerpo a cuerpo con su espada láser. Como es competente en Destreza, lanza el d20 dos veces y se lleva el resultado más alto.
- Duke obtiene un 18 en el lanzamiento más alto.
- El DM comprueba la clase de armadura del marine espacial y determina que el ataque de Duke impacta.
- El DM decide que el golpe es fatal y el marine espacial muere.

Acción adicional:

- Duke decide no usar su Acción Bonus y espera hasta el siguiente turno.

Nota de GM*La descripción del combate debe ser más dinámica y atractiva que las mecánicas básicas descritas anteriormente. El DJ debe narrar las acciones con gran viveza para enriquecer la experiencia narrativa. Por ejemplo*::

Ejemplo de narración:*El Duque Matador de Estrellas corre por el campo de batalla, con la mirada fija en los dos marines espaciales que se preparan para su asalto. Con un movimiento rápido, desenvaina su espada láser, cuya hoja vibra con energía. Al acercarse, ataca al marine espacial a su*

izquierda, cortando el aire con precisión. La espada láser da en el blanco, cercenando limpiamente la cabeza del soldado. Humo se eleva de la herida cauterizada mientras el cuerpo se desploma frente al aturdido camarada. El Duque permanece listo, el resplandor de su arma proyecta una luz feroz sobre el enemigo restante.

Daño de combate

El ataque de combate de cada jugador solo infligir 1 **punto de daño En** caso de un golpe exitoso. Para equilibrar, el Maestro del Juego también contará con Personajes No Jugadores (PNJ) y los Monstruos seguirán los mismos valores de daño.

A medida que avanza el juego, el Director de Juego puede introducir mejores armas o habilidades que aumenten el daño. De igual forma, se puede aumentar el daño de los enemigos para mantener un desafío equilibrado. (Ver la Añade **modificadores en la sección "Personajes avanzados" en el capítulo anterior**)

Alternativamente, si los jugadores y el DM quieren tener más personalización,**Producción de daños y Puntos de golpe**, pueden referirse a las Variantes **de juego avanzadas sección** Más adelante.

Golpes críticos

Rodando un**"Natural 20"**en el dado durante una acción de Ataque, se producirá automáticamente un Golpe Crítico.

Un golpe crítico da como resultado Doble **daño Al** objetivo.

Falla crítica

Rodando un**"Natural 1"**en el dado durante una acción de Ataque resultará automáticamente en una **Falla crítica**,

Un Fallo Crítico significa que el ataque falla automáticamente el objetivo. El Director de Juego puede entonces imponer penalizaciones adicionales a los personajes del jugador, como:

- Dejando caer su arma.
- Cayendo boca abajo
- Sufrir una tirada de Desventaja en su próximo ataque.

Alcanzar "0" puntos de vida

Cuando los puntos de vida (HP) de un jugador caen a 0 o menos, ingresa a un Estado **moribundo**En este estado, el jugador debe tener éxito en**tres tiradas de salvación de muerte para** estabilizarse y volver a**1 CV**.

Al comienzo de cada turno mientras muere, el jugador debe usar todas sus acciones para tirar un d20. Tirar un d20**10 o mas es** un Éxito; rodando por **debajo de 10**es una Falla.

Tres éxitos permiten al jugador volver a 1 HP en su siguiente turno.

Tres fracasos provocan la muerte del personaje.

Rodando un**Natural 20**cuenta cómodos **éxitos**, mientras rodaba un**Natural 1 cuenta** cómodos **fracasos**.

Si el jugador es Golpear o'Pierde **HP mientras** están en el Estado Moribundo, sufren automáticamente Un **fracaso Otro**

jugador puede restaurarlos a 1 HP o más instantáneamente a través de métodos de curación como magia, medicina o pociones.

Excepción de muerte instantánea:Un personaje muere instantáneamente si una sola fuente de daño lo reduce a 0 puntos de golpe y el daño restante iguala o excede su máximo de puntos de golpe.

Recuperando puntos de vida

Los jugadores pueden recuperar HP a través de pociones curativas, magia curativa, ayuda médica o naturalmente tomando descansos.

Descanso breve (1 hora en el juego): Cada jugador recupera automáticamente la mitad de su HP máximo (redondeado hacia abajo).

Descanso prolongado (8 horas en el juego): Cada jugador restaura completamente su HP.

Nota: Múltiples silencios cortos no otorga recuperación de HP adicional a menos que ocurra combate o daño (de trampas/enemigos) entre descansos.

Uso de miniaturas (opcional)

Aunque muchos juegos de rol de mesa se basan en el imaginativo enfoque del "Teatro de la Mente", algunos Directores de Juego (DJ) prefieren usar miniaturas para el combate u otros escenarios. Si se usan miniaturas, se pueden aplicar las siguientes conversiones:

En un tablero de juego con una cuadrícula de 1 pulgada cuadrada o un tablero hexagonal, cada espacio representa 5 pies para determinar el tamaño, el movimiento o el alcance.

El DM puede ajustar la escala de los cuadrados/hexágonos según el tamaño o alcance de los personajes y los combates.

Ejemplo:Si los personajes están en robots gigantes y luchan contra otros robots o criaturas grandes, el DM puede aumentar la distancia representada por cada cuadrado/hexágono a más de 5 pies para reflejar mejor la escala del escenario.

Tamaño

Los maestros del juego (GM) y los jugadores pueden usar las siguientes pautas para determinar el tamaño de un personaje en pies y el tamaño correspondiente de una miniatura en una cuadrícula o tablero hexagonal:

Diminuto = 2 pies y menos, 1 cuadrado/1 hexágono

Pequeño = 2-4 pies, 1 cuadrado/1 hexágono

Medio = 4-8 pies, 1 cuadrado/1 hexágono

Grande= 8-16 pies, cuadrados de 2x2/3 hexágonos

Enorme= 16-32 pies, cuadrados de 3x3/7 hexágonos

Gigantesco= 32-64 pies, cuadrados de 4x4/12 hexágonos

Colosal= 64 pies y más, cuadrados de 5x5/19 hexágonos

Velocidad de movimiento

En GATEWAY, la velocidad de movimiento base estándar para cualquier personaje de tamaño mediano es de 9 metros por turno.

Los Directores de Juego (GM) pueden ajustar la velocidad de movimiento de los personajes y PNJ según su tamaño u otros factores. A continuación, se muestran las velocidades de movimiento promedio para diferentes tamaños:

Diminuto	**20 pies**
Pequeño	**25 pies**
Medio	**30 pies**
Grande	**40 pies**
Enorme	**50 pies**
Gigantesco	**60 pies**
Colosal	**70 pies**

Alcance de ataque

Usando el estándar de 5 pies por cuadrado/hexágono, los DJ y los jugadores pueden calcular el alcance de los ataques de la siguiente manera:

Alcance cuerpo a cuerpo:1 cuadrado/hexágono (a menos de 5 pies)

Corto alcance:2-6 cuadrados/hexágonos (10-30 pies)

Rango medio:7-12 cuadrados/hexágonos (35-60 pies)

Largo alcance:13-24 cuadrados/hexágonos (65-120 pies)

Rango extendido:25+ cuadrados/hexágonos (125+ pies)

Si no estás usando miniaturas, simplifica la mecánica del juego narrando el tipo de rango en el que se encuentra un personaje jugador o NPC:

Alcance cuerpo a cuerpo: Al alcance de la mano, combate cuerpo a cuerpo.

Corto alcance: Cercano, fácilmente a unos pocos pasos.

Rango medio: Distancia moderada, requiere algo de movimiento para alcanzarla.

Largo alcance: Lejos, generalmente requiriendo un movimiento significativo para cerrar la distancia.

Rango extendido:Muy lejos, a menudo en el límite de la visibilidad o más allá.

Estas pautas ayudan a estandarizar los rangos de movimiento y ataque, lo que facilita la gestión del combate y otras acciones dentro del juego.

Reglas básicas del vehículo

En GATEWAY, los vehículos pueden añadir un toque emocionante a tus aventuras, ya sea que corras por las calles de la ciudad, atraviesen terrenos peligrosos o partícipes en persecuciones a toda velocidad. Aquí tienes algunas reglas básicas para ayudarte a incorporar vehículos en tu juego.

Estadísticas del vehículo

Cada vehículo tiene un conjunto de estadísticas, como los personajes. Las estadísticas principales de los vehículos incluyen:

Velocidad: La distancia máxima que un vehículo puede recorrer por turno.

Manejo: Modifica las comprobaciones de habilidad del conductor para maniobras difíciles.

Clase de armadura (AC): Qué difícil es chocar el vehículo.

Puntos de vida (HP): La cantidad de daño que puede sufrir el vehículo antes de quedar inoperable

.

Ejemplo de estadísticas del vehículo

Carruaje tirado por caballos
Velocidad: 40 pies
Manejo: +0
Y: 12
Caballos de fuerza: 4

Motocicleta
Velocidad: 80 pies
Manejo: +2
Y: 14
Caballos de fuerza: 3

Auto
Velocidad: 60 pies
Manejo: +1
Y: 15
Caballos de fuerza: 5

Tanque
Velocidad: 30 pies
Manejo: -1
Y: 18
Caballos de fuerza: 8

Vehículos en funcionamiento

Comprobación de conducción: Al realizar una maniobra difícil o conducir en condiciones peligrosas, el conductor debe realizar una Prueba de Conducción. Esta suele ser una prueba de Destreza modificada por la estadística de Manejo del vehículo.

Velocidad y movimiento Los vehículos tienen una estadística de velocidad establecida, que representa la distancia máxima que pueden recorrer en una curva. Esta se puede ajustar para fines narrativos o condiciones específicas.

Ataques y combate Los vehículos pueden ser objetivos en combate. Los ataques contra vehículos utilizan la CA del vehículo y el daño se resta de sus PV.

Reglas de persecución

Durante una perseguir, utilice las siguientes reglas para determinar el resultado:

Secuencia de persecución: La persecución se divide en turnos, donde cada conductor tira un dado para tomar la iniciativa.

Buscar: El vehículo perseguidor debe mantener o reducir la distancia para alcanzar al objetivo. El DJ establece la distancia inicial y cualquier obstáculo.

Comprobación de obstáculos: En cada turno, los conductores deben realizar una Prueba de Conducción para sortear obstáculos. Fallar en ella conlleva una reducción de velocidad u otras penalizaciones.

Escapar: El vehículo perseguido puede intentar escapar si aumenta la distancia más allá de un cierto umbral (establecido por el DM).

Daños y reparaciones

Daño: Cuando los PV de un vehículo llegan a 0, queda inoperativo. El conductor y los pasajeros podrían tener que realizar tiradas de salvación de Destreza para evitar lesiones, según lo determine el DJ.

Refacción: Reparar un vehículo requiere cierta cantidad de tiempo y recursos en el juego. Un personaje competente en una habilidad relevante (como Mecánica o Ingeniería) puede intentar realizar reparaciones.

Ejemplo de escenario

Persecución a alta velocidad: Los jugadores están en un coche huyendo de las motocicletas enemigas.

- **Iniciativa:**Tanto los jugadores como los perseguidores tiran los dados para tomar la iniciativa.
- **Movimiento:**En su turno, cada vehículo avanza hasta alcanzar su velocidad.
- **Comprobación de conducción:**El DJ describe una curva cerrada más adelante. Ambos conductores deben realizar una Prueba de Conducción (Destreza + Manejo). Si falla, el vehículo pierde velocidad o control.
- **Combatir:**Los jugadores pueden intentar disparar a los perseguidores, apuntando a la CA de la motocicleta. Los impactos acertados reducen los HP de la motocicleta.
- **Escapar:**Si los jugadores consiguen aumentar la distancia lo suficiente y evitar los obstáculos, podrán escapar de la persecución.

Al utilizar estas reglas básicas de vehículos, puedes agregar acción vehicular emocionante a tus aventuras en GATEWAY, mejorando la experiencia dinámica e inmersiva para tus jugadores.

Capítulo 4 - Consejos y pautas del Game Master

Si eres un Maestro **de juego veteranos** posible que no necesites estos consejos, pero si nunca has dirigido un juego de rol de mesa, sigue leyendo, ya que esto puede ayudarte a dirigir GATEWAY y muchos otros juegos de rol.

Conozca las reglas

Comprender las reglas de GATEWAY es crucial tanto para los Game Masters como para los jugadores. Si bien la creatividad y la improvisación son elementos esenciales que dan vida al juego, un buen conocimiento de las reglas garantiza que la experiencia de juego sea consistente y justa para todos los involucrados. Conocer las reglas facilita una experiencia de juego más fluida, reduce la probabilidad de disputas y ayuda a mantener un entorno equilibrado donde todos los jugadores pueden disfrutar del juego. Además, permite a los jugadores tomar decisiones informadas y crear estrategias acordes con la mecánica del juego.

Además, un DJ con un buen dominio de las reglas puede guiar la narrativa con mayor eficacia y gestionar situaciones inesperadas, combinando estructura y espontaneidad para mejorar la experiencia general. Por lo tanto, dedicar tiempo a aprender y comprender las reglas es una inversión en la calidad y el disfrute del juego.

Interpretación flexible de reglas

Las reglas de este juego proporcionan instrucciones básicas sobre cómo jugar con este sistema, pero como Maestro del Juego (GM), no estás limitado a ellas. Trata CUALQUIER gobierno en este sistema como una Directriz en lugar de una directiva estricta.

Siéntete libre de añadir **nuevas reglas siempre** que mejore la jugabilidad. Sé flexible con tus jugadores y ajusta o cambia las reglas según sea necesario para asegurar que la historia tenga sentido y crear las situaciones y los resultados más divertidos y atractivos para el grupo.

Su objetivo principal es fomentar una experiencia divertida e inmersiva para todos los involucrados, así que no dude en modificar las reglas para servir mejor a la narrativa y al disfrute del grupo.

Ayudando a los jugadores a crear personajes

Como se enfatiza en la sección "Creación de personajes"El Maestro del Juego debe ayudar a cada jugador a desarrollar un personaje emocionante haciéndole preguntas preparadas para ayudarlos a determinar el tipo de personaje que quieren interpretar.

Si los jugadores encuentran esta tarea abrumadora, proporcionarles orientación y apoyo. Si al principio no pueden definir con precisión su personaje o eligen algo que no encaja del todo en el juego, anímalos a describir el concepto de su personaje, seleccionar algunas Competencias y Deficiencias, y luego puedes completar las habilidades especiales o competencias adicionales a medida que avanza la partida.

Recuerde que no existe una forma correcta o incorrecta de jugar: concéntrese en fomentar la creatividad y garantizar que

cada jugador se sienta comprometido y entusiasmado con su personaje.

Construcción del mundo

Dado que este juego se puede jugar en cualquier género, no hay una forma correcta o incorrecta de construir tu mundo. Si juegas en una ambientación completamente aleatoria, como un juego de temática espacial, siéntete libre de inspirarte en tropos existentes o de ser creativo e inventar tus propios conceptos. Si juegas con una temática basada en un juego de rol ya establecido, considera usar otros materiales e ideas que encajen con ese universo.

Para un enfoque más colaborativo, pregunta a tus jugadores qué tema les gustaría jugar antes de empezar. Incluso podrían darte algunas ideas de ambientación que inspiran el mundo que construyas.

Incorporar ideas de los jugadores invita a los jugadores a contribuir a la ambientación y la historia del mundo del juego. Esto puede abarcar desde crear una ciudad natal para su personaje hasta sugerir facciones políticas o criaturas míticas. Cuando los jugadores ven sus ideas cobran vida, sienten una mayor conexión con el juego.

Sesión cero (opcional): Aprovecha una sesión preliminar para hablar sobre el mundo, los temas y las posibles tramas con tus jugadores. Este esfuerzo colaborativo ayuda a armonizar las expectativas de todos y fomenta la inversión desde el principio.

Edificio de aventuras

Al planificar cada aventura, concéntrate en crear elementos que maximicen la diversión tanto para ti como para tus jugadores. Es fundamental comprender qué tipo de juego buscan tus jugadores. ¿Son héroes con ganas de explorar y luchar? ¿Prefieren la diplomacia y resolver misterios? ¿O buscan una aventura trepidante que combine varios elementos?

Comunícate con tus jugadores para conocer sus preferencias. Si tienen dudas, usa una fórmula sencilla para asegurar un juego equilibrado:

Un lugar para explorar:Proporciona una ubicación como una ciudad, una mazmorra o un puerto espacial.

Alguien con quien interactuar:Incluye NPC como un cantinero, un piloto estrella o un villano.

Algo por lo que luchar o lograr:Introduce desafíos como dragones, robots malvados o una mente maestra malvada, u objetivos como terminar una carrera, resolver un misterio o devolver un objeto.

Al incluir estos elementos, puedes crear aventuras atractivas y diversas que satisfagan los intereses de tus jugadores y mejoren la experiencia de juego general.

Creación de personajes no jugadores y monstruos

La creación de personajes no jugadores (PNJ) y monstruos sigue un enfoque similar al de la creación de personajes para jugadores. Puedes optar por dotarlos de diversas estadísticas, habilidades y equipo, o simplificar el proceso centrándose en rasgos clave como las Competencias, las Deficiencias, la Clase de Armadura (CA),

los Ataques, el Daño Infligido y los Puntos de Salud (PV).

No te sientas presionado a complicarlo demasiado, simplemente usa lo que mejor se adapte a ti y a tu juego. Tus jugadores no siempre necesitan conocer los detalles de las estadísticas o habilidades de una criatura. Simplemente prepárate para anotar los detalles clave, especialmente si surge un combate, para garantizar la coherencia durante la partida.

Ejemplo de monstruo: duende
Y: 10
Caballos de fuerza: 1
Competencia: Ninguna
Deficiencia: INT, CHA
Armas: Espada oxidada (cuerpo a cuerpo)

Ejemplo de PNJ: Carlow McGillicuty - Herrero
Y: 12
Caballos de fuerza: 2
Competencia: STR
Deficiencia: WIS
Armas: Martillo (Cuerpo a cuerpo)

Creación de escenarios de combate equilibrados

Crear escenarios de combate equilibrados es crucial para ofrecer una experiencia atractiva y divertida a tus jugadores. A continuación, se detalla por qué es esencial equilibrar los encuentros y cómo los Maestros de Juego pueden lograrlo eficazmente:
Satisfacción del jugador Equilibrar los encuentros garantiza que los jugadores se sientan desafiados adecuadamente sin frustrarse ni aburrirse. Les permite experimentar una sensación de logro al superar obstáculos.

Los encuentros equilibrados mejoran la inmersión al mantener una sensación de realismo en el mundo del juego. Es más probable que los jugadores se sumerjan en la narrativa y se mantengan enganchados cuando los encuentros resultan creíbles y justos.

Dinámica de grupo Los encuentros equilibrados consideran las habilidades y preferencias de todo el grupo, fomentando el trabajo en equipo y la cooperación. Ofrecen oportunidades para que cada jugador contribuya significativamente al éxito del grupo.

Encuentros de sastrería

Conozca a su grupo: Comprende las capacidades y preferencias de tus jugadores. Considera factores como sus rasgos o habilidades de carácter y su estilo de juego preferido al diseñar los encuentros.

Ajustar dificultad: Adapta los encuentros al nivel de habilidad y las preferencias de tu grupo. Para jugadores principiantes, empieza con encuentros más sencillos y aumenta gradualmente el desafío a medida que ganen experiencia. Para jugadores experimentados, introduce encuentros más complejos y estratégicos para mantenerlos interesados.

Escalamiento dinámico: Prepárate para ajustar la dificultad del encuentro sobre la marcha según el desarrollo de la batalla. Si el encuentro resulta demasiado fácil o difícil, considera modificar las tácticas enemigas, ajustar su número o introducir refuerzos para mantener el nivel de desafío adecuado.

Variedad de desafíos: Incluye una combinación de encuentros de combate que ofrecen diferentes tipos de desafíos. Algunos encuentros pueden centrarse en el combate estratégico, mientras que otros pueden implicar interacción social, exploración o resolución de puzles. Esta variedad mantiene la jugabilidad fresca y se adapta a las preferencias de los jugadores.

Al priorizar el equilibrio en los escenarios de combate, los Maestros del Juego pueden crear experiencias atractivas y gratificantes que se adapten a las habilidades y preferencias de su grupo. Lograr el equilibrio adecuado garantiza que los jugadores se mantengan involucrados, motivados y con ganas de continuar sus aventuras.

Escenarios sin combate

Durante la exploración o las interacciones que no implican combate, asegúrate de que todos los jugadores tengan la oportunidad de participar y contribuir. Algunos jugadores podrían intentar encargarse de varias tareas o hablar en nombre del grupo, por lo que es fundamental dividir estos momentos y dar a cada jugador la oportunidad de destacar. Puedes usar algunas de estas pautas:

Participación del jugador: Pregúntale a cada jugador qué está haciendo su personaje o cómo está interactuando con el entorno, los NPC o los objetos.
Enfoque por turnos: Gire alrededor de la mesa, dando a cada jugador un turno para describir las acciones o intenciones de su personaje.

Enfoque individual: Anime a los jugadores a centrarse en las perspectivas y objetivos de sus personajes, fomentando una inmersión más profunda y un mayor desarrollo del personaje.

Respuestas dinámicas: Reacciona a las acciones y elecciones de los jugadores, proporcionando consecuencias significativas y dando forma a la narrativa en función de sus decisiones.

Al facilitar la participación y el compromiso igualitarios durante escenarios que no son de combate, creas una experiencia de juego más inclusiva e inmersiva donde cada jugador se siente valorado e involucrado en la configuración de la historia.

Fomentar la participación de los jugadores en la narración

Un aspecto clave para crear una experiencia de rol de mesa inmersiva y divertida es asegurar una fuerte participación de los jugadores. Como Director de Juego (DJ), una de las maneras más efectivas de lograrlo es involucrar a los jugadores en el proceso narrativo. Aquí tienes varias estrategias para fomentar la participación de los jugadores:

Decisiones significativas

Decisiones importantes: Diseña escenarios donde las decisiones de los jugadores tengan consecuencias significativas. Ya sea salvar una aldea o perseguir a un enemigo peligroso, asegúrate de que tus decisiones influyen en el mundo del juego y la dirección narrativa.

Dilemas morales: Presenta a los jugadores decisiones morales complejas

que desafían las creencias y valores de sus personajes. Estos momentos pueden dar lugar a una narrativa rica y al desarrollo de los personajes.

Tramas impulsadas por los personajes

Misiones personales: Integra arcos narrativos personales para cada personaje. Estos podrían incluir relaciones pasadas, metas personales o conflictos pendientes. Al integrar estos elementos personales en la trama principal, los jugadores se involucran más emocionalmente.

Antecedentes de los personajes: Anima a los jugadores a crear trasfondos detallados para sus personajes. Úsalos para inspirar subtramas y misiones secundarias que se relacionen con la historia principal.

PNJ y entornos interactivos

PNJ dinámicos: Llena tu mundo con personajes no jugadores (PNJ) bien desarrollados, con sus propias agendas y personalidades. Permite que los jugadores forjen relaciones con estos PNJ, haciendo que el mundo se sienta vivo y dinámico.

Mundo reactivo: Diseña el mundo del juego para que reaccione a las acciones de los jugadores. Si salvan una ciudad de los bandidos, que la vean prosperar. Si se hacen enemigos, muestra cómo estos adversarios se adaptan y responden.

Escenas dirigidas por jugadores

Control narrativo compartido: Ocasionalmente, permite a los jugadores narrar escenas o describir los resultados de sus acciones. Esto puede ser especialmente efectivo durante las interacciones entre personajes o al describir los resultados de las pruebas de habilidad exitosas.

Flashbacks y sueños: Permite a los jugadores narrar flashbacks o secuencias de sueños que revelan más sobre las historias y motivaciones de sus personajes.

Recompensas y reconocimientos en el juego

Recompensas tangibles: Ofrece recompensas dentro del juego que reflejen las contribuciones de los jugadores a la historia. Estas pueden ser objetos únicos, títulos o ventajas narrativas.

Reconocimiento e influencia: Muestra cómo las acciones de los jugadores les otorgan reconocimiento e influencia en el mundo del juego. Esto puede manifestarse en nuevos aliados, mayor reputación o la capacidad de influir en decisiones políticas.

Al animar a los jugadores a contribuir a la narrativa y a que sus decisiones tengan un impacto, se crea una experiencia narrativa más atractiva y colaborativa. Esto no solo mejora la participación del jugador, sino que también genera una experiencia de juego más rica y dinámica, garantizando que todos en la mesa se sientan valorados e involucrados en la aventura que se desarrolla.

La "regla de lo cool"

Un gran GM debe abrazar la **regla de lo "cool"**, permitiendo a los jugadores producir ideas creativas y poco convencionales para sus personajes.

Fomentar este tipo de innovación no solo hace que el juego sea más atractivo, sino que también permite a los jugadores

pensar de forma innovadora. Cuando un jugador presenta una idea ingeniosa, el DJ debería recompensar su creatividad al menos permitiéndole intentar una tirada para ver si tiene éxito, incluso si la clase de dificultad (CD) está configurada en un nivel casi imposible.

Este enfoque fomenta un entorno de juego dinámico e impredecible, ayudando al DM a desarrollar habilidades de improvisación mientras se enfrenta a situaciones inesperadas.

Ante todo, la prioridad es garantizar que todos en la mesa se diviertan al máximo. Al fomentar la creatividad, el DJ y los jugadores pueden crear momentos memorables y una experiencia de juego más placentera.

Evite el metajuego

Alentar a los jugadores a mantenerse fieles al conocimiento y las perspectivas de sus personajes es esencial para mantener la inmersión y la integridad en el juego.**Metajuegos**ocurre cuando los jugadores usan conocimiento **fuera de personaje para** influir en las acciones de sus personajes, lo que puede socavar la narrativa y la imparcialidad del juego.

Por ejemplo, un personaje de tu mundo que nunca haya oído hablar de los hombres lobo no debería saber que es alérgico a la plata, aunque el jugador sí lo sepa. Si un jugador intenta aprovecharse de este conocimiento ajeno a su personaje, debería disuadir sale con amabilidad. En su lugar, guía a los jugadores para que basen sus decisiones en las experiencias y conocimientos de sus personajes.

Este enfoque garantiza que las acciones y reacciones sean auténticas, preservando el aspecto de juego de rol del juego.

Al centrarse en el conocimiento y las motivaciones de los personajes, creas una historia más rica y envolvente, donde las contribuciones de cada jugador se basan en la realidad de su personaje.

Manejo de conflictos

Los conflictos o desacuerdos son parte natural de cualquier actividad grupal, incluyendo los juegos de rol de mesa. Para gestionarlos eficazmente, es crucial promover una comunicación abierta dentro del grupo. Anime a los jugadores a expresar sus inquietudes o desacuerdos con respeto y asegúrese de que todos se escuchen.

Como Director de Juego (DJ), practica la escucha activa y reconoce la perspectiva de cada jugador para demostrar comprensión. Aborda los problemas con prontitud para evitar que pequeños problemas se conviertan en conflictos mayores. Interviene como mediador neutral para facilitar las discusiones y ayudar a los jugadores a encontrar puntos en común o llegar a un acuerdo.

Establecer reglas claras al inicio de la campaña también puede evitar malentendidos y garantizar que todos comprendan la importancia del respeto y la inclusión. La flexibilidad y el compromiso son clave; anima a los jugadores a estar dispuestos a encontrar un punto medio donde todos estén razonablemente satisfechos.
A veces, como Director General, podrías tener que tomar una decisión final. Cuando

lo hagas, asegúrate de que sea justa, transparente y que beneficie al grupo.

Fomentar el juego de roles

El juego de rol es fundamental en los juegos de rol de mesa, y fomentarlo puede resultar en una experiencia más rica e inmersiva para todos los participantes. Crear un entorno propicio donde los jugadores se sientan cómodos interpretando a sus personajes sin temor a ser juzgados es esencial.

Como DJ, puedes dar ejemplo al dotar a tus PNJ de personalidades y comportamientos distintivos, estableciendo un estándar para tus jugadores. Recompensar la creatividad con ventajas en el juego, puntos de experiencia o bonificaciones narrativas puede animar a los jugadores a sumergirse en sus personajes.

Permitir que las decisiones de los jugadores en su rol influyan significativamente en la historia aumenta su interés y participación. Anima a los jugadores a desarrollar trasfondos y motivaciones detalladas para sus personajes, lo que proporciona más material para el rol.

La incorporación de arcos de personajes personales a la historia principal también puede mejorar el potencial del juego de roles al ofrecer intereses personales y oportunidades de crecimiento.

Crear escenarios que requieran la interacción entre jugadores y PNJ puede fomentar el diálogo y la construcción de relaciones. Usar preguntas o indicaciones para el juego de rol puede animar aún más a los jugadores a pensar y actuar como personajes, profundizando su inmersión en el mundo del juego.

Retroalimentación y mejora

La mejora continua garantiza una mejor experiencia tanto para el DJ como para los jugadores. Programar sesiones periódicas de retroalimentación, ya sea después de cada sesión o en hitos clave de la campaña, permite un debate abierto sobre lo que funciona y lo que no.

Las encuestas anónimas pueden proporcionar comentarios más sinceros si algunos jugadores se resisten a hablar directamente. Anima a los jugadores a ofrecer críticas constructivas, centrándose en áreas específicas de mejora en lugar de quejas generales. Pide sugerencias prácticas para comprender qué les gustaría que los jugadores cambiaran o mejoraran.

Manténgase informado leyendo artículos, viendo videos y participando en foros para aprender nuevas técnicas e ideas para la maestría de juego. Esté dispuesto a experimentar con nuevos enfoques y a adaptarse según lo que mejor funcione para su grupo.

Después de cada sesión, tómate un tiempo para reflexionar sobre lo que salió bien y lo que se podría mejorar. El autoconocimiento es clave para el crecimiento, y prestar atención al ritmo y a la gestión general del juego ayuda a mantener un equilibrio entre la narrativa, el combate y la autonomía del jugador.

Al centrarse en estas áreas, puede crear una experiencia de juego más agradable y efectiva, fomentando un entorno de juego de rol colaborativo, inmersivo y dinámico.

Recompensar a los jugadores con el «Sistema básico de subida de nivel (opcional)»

Después de una sesión de juego, el Game Master (GM) normalmente otorga puntos de experiencia (XP) a los jugadores en función de sus logros y contribuciones durante la sesión.

El DM puede evaluar varios factores, como completar misiones, derrotar monstruos, superar desafíos, interpretar interacciones y demostrar pensamiento estratégico.

Los puntos de experiencia se otorgan para reflejar el crecimiento y desarrollo de los personajes a lo largo de la aventura. (Ver la Sección **“Creación de personajes”**Para obtener más información sobre Subiendo **de nivel personajes**.)

Capítulo 5 - Variantes de juego avanzadas

En las Reglas Básicas de PUERTA Ciertas configuraciones de personaje pueden resultar redundantes debido a la aplicación generalizada de "Competencias" y "Deficiencias" en todos los Rasgos de Personaje. Los jugadores pueden encontrarse frecuentemente tirando dos dados de veinte caras y obteniendo el mayor (**Competencia**) o el más bajo (**Deficiencia**), lo que puede generar una sensación de estar dominado o subdotado.

Para abordar este problema, las Variantes **de juego avanzadas Se** han introducido para mejorar personalización **de personajes**,**balanceo**, y **alineación con** la mecánica estándar de los juegos de rol de mesa d20. En lugar de aplicar Competencias y Deficiencias a rasgos de personaje completos, estas variantes las asignan a rasgos específicos.**"Habilidades."**Por ejemplo, un personaje podría ser Competente en Acrobacias bajo el Rasgo de Destreza pero Neutral o Deficiente en otras habilidades relacionadas con la Destreza como Sigilo o Tiros de Salvación de Destreza.

Este enfoque permite crear personajes más matizados y personalizados. Al dividir los rasgos de personaje en habilidades individuales y asignar una cierta cantidad de puntos para que los jugadores los distribuyan entre sus...**Habilidades**,**Competencias de ataque**, y **Tiradas de salvación**, cada personaje se sentirá Más **único Este** método mantiene la simplicidad y el tema universal de creación de personajes por el que GATEWAY es conocido, al tiempo que agrega profundidad y flexibilidad.

Hoja de personaje avanzada

Para esta variante avanzada, los jugadores reciben Puntos de Creación de Personaje para distribuir entre sus habilidades, o el Maestro de Juego puede ayudar a crear personajes a la medida del arquetipo deseado. Este sistema fomenta una experiencia de juego más personalizada y equilibrada, garantizando que los personajes se sientan únicos y fieles a la visión del jugador.

Asignación de puntos de creación de personajes

Tiros de salvación: Asigna 2 puntos de competencia y 1 punto de deficiencia para las tiradas de salvación.

Habilidades de ataque: Usa 1 punto de competencia para especializarte en una habilidad de ataque (elige entre cuerpo a cuerpo, a distancia o mágico).

Otras habilidades: Distribuye 5 puntos de competencia y 3 puntos de deficiencia entre otras habilidades.

Pautas de asignación de puntos

Regla de no apilamiento: Los puntos de Competencia y Deficiencia no se pueden acumular en la misma habilidad. Una habilidad solo puede ser Competente, Deficiente o Neutral.

Excepción para rasgos neutrales: Un Punto de Competencia puede usarse para contrarrestar una Deficiencia, convirtiendo una habilidad Deficiente en Neutral. Esto significa que los jugadores pueden usar sus Puntos de Competencia para eliminar

cualquier Deficiencia y equilibrar los rasgos de su personaje.

Puntos de vida alternativos

Los Maestros de Juego pueden usar las Reglas Estándar de PS o adoptar las siguientes reglas avanzadas según el Rasgo de Tirada de Salvación de Constitución (PS) del personaje. Este enfoque ofrece un sistema de puntos de golpe más personalizado que refleja la salud y la resiliencia general del personaje.

Cálculo de puntos de vida

Rasgo de deficiencia: Los personajes con una Deficiencia en su rasgo de Constitución calculan sus PV utilizando la fórmula 1d6 + 6 por nivel.

Rasgo Neutral: Los personajes con un rasgo de Constitución Neutral calculan sus HP utilizando la fórmula 1d8 + 8 por nivel.

Rasgo de competencia: Los personajes con una Competencia en su rasgo de Constitución calculan sus PV utilizando la fórmula 1d10 + 10 por nivel

Valores de daño avanzados

Al usar los Puntos de Golpe Alternativos, el DJ también debería usar los Valores de Daño Avanzados. La siguiente tabla avanzada puede servir como guía para las opciones de daño de armas específicas.

Armas	Daño muere	Ejemplos de armas
Luz	1d4	Maza de madera, daga, cuchillo arrojadizo, pistola eléctrica, cerbatana, martillo ligero, hoz, honda, látigo, pistola de cañón corto
Medio	1d6	Hacha de mano, espada corta, arco corto, ballesta de mano, jabalina, bastón, lanza, cimitarra, tridente, pistola (p. ej., 9 mm), revólver normal, rifle de caza, mosquete, pistola láser pequeña, granada, naginata, espada láser pequeña
Pesado	1d8	Gran maza, ballesta ligera, hacha de guerra, mayal, espada larga, maza de la mañana, estoque, pico de guerra, martillo de guerra, arco largo, pistola grande (p. ej., Desert Eagle), revólver grande (p. ej., Colt 45), fusil de asalto, escopeta, Uzi, subfusil, katana, espada láser, bláster láser grande
Grandes armas	1d10	Glaive, Claymore, Espada alargada, Alabarda, Mazo, Pica, Ballesta pesada, Hacha alargada, Rifle de francotirador, Ametralladora pesada, Cañón de elefante, Metralleta, Katana a dos manos, Espada láser de doble filo

Ultra-armas	1d12	Lanza, rifle de francotirador antitanques, RPG, bazuca, lanza misiles, cañón de riel, BFG, ametralladora Gatling

Ejemplo de personaje avanzado:

Un jugador quiere jugar como un Pícaro/Ladrón típico llamado Titus Stormbringer. Usando las Variantes Avanzadas de Creación de Personajes, el jugador creó el siguiente personaje con las siguientes Competencias y Deficiencias:

Competencia:
Guarda (2):Tiradas de salvación de Destreza, Tiradas de salvación de Carisma
Habilidad de ataque (1):Ataques con armas a distancia
Otras habilidades (5): Acrobacias, Forzar cerraduras, Engaño, Sigilo, Juego de manos

Deficiencia:
Guarda (1): Tiradas de salvación de inteligencia
Otras habilidades (3): Historia, Naturaleza, Medicina

Fuerza (STR):
Control de atletismo
Ataque cuerpo a cuerpo
Tiro de salvación de fuerza

Destreza (DEX):
Orden de turno en la batalla (Comprobación de iniciativa)
Acrobacias Verificar "+" Competente
Juego de manos Marcar "+" Competente
Pilotaje
Ganzúas "+" Competente
Prueba de sigilo "+" Competente
Ocultar verificación
Ataque a distancia "+" Competente
Tiro de salvación de Destreza (CA) "+" Competente
Y = 14

Constitución (CON):
Tiro de salvación de Constitución (HP)
HP = 1d8 + 8 (Rasgo en blanco neutral)

Inteligencia (INT):
Comprobación de arcanos
Verificación de historial "-" Deficiente
Astuto en la calle
Comprobación de investigación
Control de naturaleza "-" Deficiente
Comprobación de religión
Tirada de salvación de inteligencia "-" Deficiente

Sabiduría (SAB):
Comprobación del manejo de animales
Comprobación de información
Control de Medicamentos "-" Deficiente
Comprobación de la percepción
Comprobación de supervivencia
Tiro de salvación de sabiduría

Carisma (CHA):
Prueba de engaño "+" Competente
Comprobación de intimidación
Comprobación del rendimiento
Comprobación de persuasión
Tiro de salvación de Carisma "+" Competente

Arma de ataque a distancia (DEX)
Ballesta ligera – Arma mediana (nivel superior)
Rango = Medio
Daño = 1d8

***Nota**:Cualquier otra tirada de dados fuera de estas Habilidades y Tiradas de Salvación será simplemente una tirada Neutral de d20 y tomará el número obtenido como resultado.

***Nota también**:La clase de armadura y los puntos de golpe aún se basan en lo que los jugadores tienen asignado en su tirada de salvación de Destreza (CA) y Constitución (HP).

Escenarios de ejemplo:

- **A Tito se le presenta una puerta para intentar desbloquearla:**Esta es una prueba de selección de cerraduras; por lo tanto, tiran 2d20 y toman el resultado más alto obtenido debido a su competencia.
- **Titus intenta atacar a un orco usando una espada larga.**:Este es un ataque cuerpo a cuerpo de Fuerza; por lo tanto,

solo tira 1d20 y toman el resultado ya que no tienen Competencia ni Deficiencia.

- **Tito intenta recordar algo de la historia de una ciudad:**Esta es una verificación de historial; Por lo tanto, tiran 2d20 y toman el resultado más bajo obtenido debido a que tienen Deficiencia.
- **Tito está siendo encantado por una hechicera:**Esta es una tirada de salvación de Carisma, por lo tanto, tiran 2d20 y toman el resultado más alto obtenido debido a su Competencia.

GATEWAY RPG - Hoja de personaje estándar

GATEWAY RPG - Standard Character Sheet

Character Name: _____

Character Race/Archetype/Class Description:

_____
_____
_____
_____
_____
_____

Proficiency: Mark "+" sign next to at least 1 trait
Deficiency: Mark "-" sign next to at least 1 trait
Cross out any Skills that do not belong in the setting

____ **Strength (STR)**
- Athletics Check
- Melee Attack
- Strength Saving Throws

____ **Dexterity (DEX)**
- Turn Order in Battle (Initiative Check)
- Acrobatics Check
- Sleight of Hand Check
- Piloting (Land, Sea, Air, Mech)
- Lock Picking
- Stealth Check
- Hide Check
- Ranged Attack
- Dexterity Saving Throws (AC)

____ **Constitution (CON)**
- Constitution Saving Throws (HP)

____ **Intelligence (INT)**
- Arcana Check
- History Check
- Streetwise
- Investigation Check
- Computer Use
- Nature Check
- Religion Check
- Intelligence Saving Throws

____ **Wisdom (WIS)**
- Animal Handling Check
- Insight Check
- Medicine Check
- Perception Check
- Survival Check
- Magic Spell Attack
- Casting Magic Spells (Non-Attack)
- Wisdom Saving Throws

____ **Charisma (CHA)**
- Deception Check
- Intimidation Check
- Performance Check
- Persuasion Check
- Charisma Saving Throws

Character Portrait

Armor Class (AC): _____ *(Based on DEX Stat)*
Proficiency = 14, Neutral = 12, Deficiency = 10

Hit Points (HP): _____ *(Based on CON Stat)*
Proficiency = 5, Neutral = 4, Deficiency = 3

Movement Speed: _____ *(Standard Character is 30 ft)*

Melee Attack Weapons: (STR)

_____
_____
_____

Ranged Attack Weapons: (DEX)

_____
_____
_____

Special Abilities:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Items:

_____
_____
_____
_____
_____

Background

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

GATEWAY RPG - Hoja de personaje avanzada

GATEWAY RPG - Advanced Character Sheet

Character Name: _____

Character Race/Archetype/Class Description:

_____
_____
_____
_____
_____

Proficiency: Mark "+" sign next to traits below
Deficiency: Mark "-" sign next to traits below
Mark any that are not setting appropriate with an "NA"

Saving Throw *(Choose 2 Proficiency "+" and 1 Deficiency "- ")*
- ____ Strength Saving Throw
- ____ Dexterity Saving Throw (AC)
- ____ Constitution Saving Throw (HP)
- ____ Intelligence Saving Throw
- ____ Wisdom Saving Throw
- ____ Charisma Saving Throw

Attack Type *(Choose 1 Proficiency "+")*
- ____ Melee Attack
- ____ Ranged Attack
- ____ Magic Spell Attack

Skill Traits *(Choose 5 Proficiency "+" and 3 Deficiency "- ")*

Strength (STR):
- ____ Athletics Check

Dexterity (DEX):
- ____ Turn Order in Battle (Initiative Check)
- ____ Acrobatics Check
- ____ Sleight of Hand Check
- ____ Piloting (Land, Sea, Air, Mech)
- ____ Lock Picking
- ____ Stealth Check
- ____ Hide Check

Constitution (CON):
- _NA_ See Saving Throws

Intelligence (INT):
- ____ Arcana Check
- ____ History Check
- ____ Streetwise
- ____ Investigation Check
- ____ Computer Use
- ____ Nature Check
- ____ Religion Check

Wisdom (WIS):
- ____ Animal Handling Check
- ____ Insight Check
- ____ Medicine Check
- ____ Perception Check
- ____ Survival Check
- ____ Casting Magic Spells (Non-Attack)

Charisma (CHA):
- ____ Deception Check
- ____ Intimidation Check
- ____ Performance Check
- ____ Persuasion Check

Character Portrait

Armor Class (AC): _____ *(Based on DEX Saving Throw Stat)*
Proficiency = 14, Neutral = 12, Deficiency = 10

Hit Points (HP): _____ *(Based on CON Saving Throw Stat)*
Proficiency = 5, Neutral = 4, Deficiency = 3

Movement Speed: _____ *(Standard Character is 30 ft)*

Melee Attack Weapons:
_____
_____
_____

Ranged Attack Weapons:
_____
_____
_____

Special Abilities:
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Items:
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Background:
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Guía de referencia rápida de Gateway RPG

Pautas de competencia y eficiencia:

- **Competencia "+"**= Tira un d20 dos veces y elige el resultado más alto.
- **"-" Deficiencia**= Tira un d20 dos veces y toma el resultado más bajo.
- **__ Neutral (Rasgo en blanco)**= Un personaje que no tiene ni competencia ni deficiencia sólo lanzará un d20 una vez

Pautas de ventajas y desventajas:

Rasgo de competencia con ventaja
Ventaja (+1) = 2d20 y toma el número más alto obtenido y suma +1 al total

Rasgo de competencia con desventaja
Sin bonificación = 1d20 y toma el número obtenido

Rasgo neutral con ventaja
Ventaja = 2d20 y tomar el número más alto obtenido

Rasgo neutral con desventaja
Desventaja = 2d20 y se toma el número más bajo obtenido

Rasgo de deficiencia con ventaja
Sin bonificación = 1d20 y toma el número obtenido

Rasgo de deficiencia con desventaja
Desventaja (-1) = 1d20 y tome el número más bajo obtenido y reste -1 del total

Escala de clases de dificultad
Simple:2 a 5
Fácil:6 a 10
Moderado:11 a 15
Duro:16 a 19
Casi imposible:20

Tipos de ataque

Ataques con armas cuerpo a cuerpo = Rasgo de fuerza
Espadas, dagas, hachas, katanas, garrotes, espadas láser, etc.

Ataques con armas a distancia = Rasgo de destreza
Ballestas, arcos largos, arcos cortos, mosquetes, pistolas, láseres, rifles, etc.

Ataques mágicos = Rasgo de sabiduría
Bolas de fuego, relámpagos, encanto, empuje de fuerza, etc.

Ataques de habilidad especial = Discreción del GM
Depende de lo que el DM elija al crear el personaje que use tu rasgo de habilidad.

Clase de armadura

Basado en el rasgo de destreza
Competencia "+" = 14 CA
"-" Deficiencia = 10 AC
Neutral (rasgo en blanco) = 12 CA

Alcance de ataque

Alcance cuerpo a cuerpo:1 cuadrado/hexágono (a menos de 5 pies)
Corto alcance:2-6 cuadrados/hexágonos (10-30 pies)
Rango medio:7-12 cuadrados/hexágonos (35-60 pies)
Largo alcance:13-24 cuadrados/hexágonos (65-120 pies)

Rango extendido: 25+ cuadrados/hexágonos (125+ pies)

Resolviendo el combate

Paso 1: El maestro del juego determina si hay una ronda sorpresa

Paso 2: Iniciativa de Rollo para todos los involucrados (Destreza)

Paso 3: Resuelve la Ronda Sorpresa, si es necesario, luego Iniciativa completa durante cada Ronda.

Paso 4: Durante el turno de un jugador, éste puede hacer lo siguiente:

- **Acción de un solo movimiento**(30 pies en promedio)
- **Una acción primaria**
- **Una acción adicional**

Ejemplos de acciones primarias:

- **Ataque**
- **Muévete de nuevo, también conocido como Dash**(mover la misma cantidad del primer movimiento)
- **Interactuar** con un objeto
- **Elenco** un hechizo o usar alguna otra habilidad especial
- **Esconder**
- **Buscar**
- **Listo para la acción**(Elige retrasar tu acción y establecer un disparador y lo que quieres hacer cuando se cumpla el disparador)
- **Lucha**(Habilidad de fuerza disputada)
- **Escapar** de ser agarrado (Habilidad de fuerza disputada)
- **Declarar un Dodge**(provoca Deficiencia de todos los ataques a este jugador hasta su siguiente turno).
- **Ayuda** en el turno de otro jugador (le otorga Competencia al jugador objetivo, en su siguiente Acción Primaria)
- **Improvisar**- simplemente dile a tu DM lo que te gustaría hacer como acción para ver si te lo pueden permitir (¡Sé creativo!) *Los DM ven “Regla de lo Genial”.

Ejemplos de acciones adicionales:

- **Interactuar** con un objeto
- **Cambiar de arma**
- **Hablar** a alguien durante el combate
- **Habilidad especial=** (Discreción del GM)
- **Ataque** una segunda vez
- **Elenco** un hechizo
- **Usar** un artículo
- Cualquier otro menor tipo de acción

Paso 5: Continúe siguiendo el orden de turno de inicio hasta que todos los combatientes sean eliminados del campo de batalla.

Legal

Autor: Curt Simcox

Ilustraciones
Portada – Curt Simcox (Wonder AI)
La mayoría de las imágenes fueron seleccionadas por Wonder AI
Armas, libros y estandarte - Axebane Games
Paquete de arte de Gunbound
Paquete de arte barato de Starvation
Dire Rugrat Publishing
Bomba gigante
Arte desviado: bomba, rana mantequilla

GATEWAY es un conjunto de reglas que incorpora mecánicas y terminología que también se encuentran en Dungeons & Dragons 5.ª Edición® SRD, incluyendo rasgos/habilidades de personaje, clase de armadura, opciones de combate, tiradas de salvación, ventaja/desventaja y clase de dificultad. Este conjunto de reglas está disponible gratuitamente y su objetivo es complementar, en lugar de reemplazar, los productos de Wizards of the Coast®. Sirve como herramienta para introducir a nuevos jugadores a la experiencia de los juegos de rol de mesa, con la posibilidad de facilitar su transición a otros sistemas como Dungeons & Dragons®. Para respetar los derechos de propiedad intelectual, me adheriré al Acuerdo de Código Abierto proporcionado por Wizards of the Coast®.

Licencia de juego abierta:

ESTA LICENCIA ESTÁ APROBADA PARA USO GENERAL. EL PERMISO PARA DISTRIBUIR ESTA LICENCIA ESTÁ CONCEDIDO POR WIZARDS OF THE COAST. LICENCIA DE JUEGO ABIERTA, Versión 1.0a.

El siguiente texto es propiedad de Wizards of the Coast, Inc. y está sujeto a derechos de autor 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). Todos los derechos reservados.

1. Definiciones: (a) "Colaboradores" significa los propietarios de derechos de autor y/o marcas registradas que han contribuido con Contenido de Juego Abierto; (b) "Material Derivado" significa material con derechos de autor, incluyendo trabajos derivados y traducciones (incluyendo a otros lenguajes de programación), portación, modificación, corrección, adición, extensión, actualización, mejora, compilación, compendio u otra forma en la que un trabajo existente puede ser reformulado, transformado o adaptado; (c) "Distribuir" significa reproducir, licenciar, alquilar, arrendar, vender, transmitir, exhibir públicamente, transmitir o distribuir de otra manera; (d) "Contenido de Juego Abierto" significa la mecánica del juego e incluye los métodos, procedimientos, procesos y rutinas en la medida en que dicho contenido no incorpore la Identidad del Producto y sea una mejora sobre la técnica anterior y cualquier contenido adicional claramente identificado como Contenido de Juego Abierto por el Colaborador, y significa cualquier trabajo cubierto por esta Licencia, incluyendo traducciones y trabajos derivados bajo la ley de derechos de autor, pero excluye específicamente la Identidad del Producto. (e) "Identidad del Producto" significa nombres de productos y líneas de productos, logotipos y marcas de identificación, incluyendo la imagen comercial; artefactos; criaturas personajes; historias, historias, tramas, elementos temáticos, diálogos, incidentes, lenguaje, ilustraciones, símbolos, diseños, representaciones, semejanzas, formatos, poses, conceptos, temas y representaciones gráficas, fotográficas y otras representaciones visuales o de audio; nombres y descripciones de personajes, hechizos, encantamientos, personalidades, equipos, personas, semejanzas y habilidades especiales; lugares, ubicaciones, entornos, criaturas, equipos, habilidades o efectos mágicos o sobrenaturales, logotipos, símbolos o diseños gráficos; y cualquier otra marca comercial o marca registrada claramente identificada como identidad del Producto por el propietario de la Identidad del Producto, y que excluya específicamente el Contenido del Juego Abierto; (f) "Marca comercial" significa los logotipos, nombres, marca, signo, lema, diseños que utiliza un Colaborador para identificarse a sí mismo o a sus productos o los productos asociados contribuidos a la Licencia del Juego Abierto por el Colaborador (g) "Usar", "Usado" o "Usando" significa usar, Distribuir, copiar, editar, formatear, modificar, traducir y crear de otro modo Material Derivado del Contenido del Juego Abierto. (h) "Usted" o "Su" significa el licenciatario en términos de este acuerdo.

2. La Licencia: Esta Licencia se aplica a cualquier Contenido de Juego Abierto que contenga un aviso que indique que dicho Contenido solo puede usarse bajo los términos de esta Licencia. Debe adjuntar dicho aviso a cualquier Contenido de Juego Abierto que utilice. No se podrán añadir ni eliminar términos de esta Licencia, salvo lo descrito en la propia Licencia. No se podrán aplicar otros términos ni condiciones a ningún Contenido de Juego Abierto distribuido bajo esta Licencia.

3. Oferta y aceptación: al utilizar el contenido del juego abierto, usted indica su aceptación de los términos de esta licencia.

4. Concesión y contraprestación: A cambio de aceptar el uso de esta Licencia, los Colaboradores le otorgan a Usted una licencia perpetua, mundial, libre de regalías y no exclusiva con los términos exactos de esta Licencia para Usar el Contenido del Juego Abierto.

5. Declaración de autoridad para contribuir: si usted contribuye con material original como contenido de juego abierto, usted declara que sus contribuciones son su creación original y/o que tiene derechos suficientes para otorgar los derechos conferidos por esta Licencia.

6. Aviso de derechos de autor de la licencia: Debe actualizar la parte de AVISO DE DERECHOS DE AUTOR de esta Licencia para incluir el texto exacto del AVISO DE DERECHOS DE AUTOR de cualquier Contenido de juego abierto que esté copiando, modificando o distribuyendo, y debe agregar el título, la fecha de los derechos de autor y el nombre del titular de los derechos de autor al AVISO DE DERECHOS DE AUTOR de cualquier Contenido de juego abierto original que distribuya.

7. Uso de la Identidad de Producto: Usted se compromete a no Utilizar ninguna Identidad de Producto, ni siquiera como indicación de compatibilidad, salvo que se autorice expresamente en otro Acuerdo independiente con el propietario de cada elemento de dicha Identidad de Producto. Usted se compromete a no indicar compatibilidad ni adaptabilidad con ninguna Marca Registrada o Marca Registrada junto con una obra que contenga Contenido de Juego Abierto, salvo que se autorice expresamente en otro Acuerdo independiente con el propietario de dicha Marca Registrada o Marca Registrada. El uso de cualquier Identidad de Producto en Contenido de Juego Abierto no constituye una impugnación de la propiedad de dicha Identidad de Producto. El propietario de cualquier Identidad de Producto utilizada en Contenido de Juego Abierto conservará todos los derechos, titularidad e interés sobre dicha Identidad de Producto.

8. Identificación: Si distribuye Contenido de Juego Abierto, debe indicar claramente qué partes del trabajo que está distribuyendo son Contenido de Juego Abierto.

9. Actualización de la Licencia: Wizards o sus Agentes designados podrán publicar versiones actualizadas de esta Licencia. Podrá utilizar cualquier versión autorizada de esta Licencia para copiar, modificar y distribuir cualquier Contenido de Juego Abierto distribuido originalmente bajo cualquier versión de esta Licencia.

10 Copia de esta licencia: DEBE incluir una copia de esta licencia con cada copia del contenido del juego abierto que distribuya.

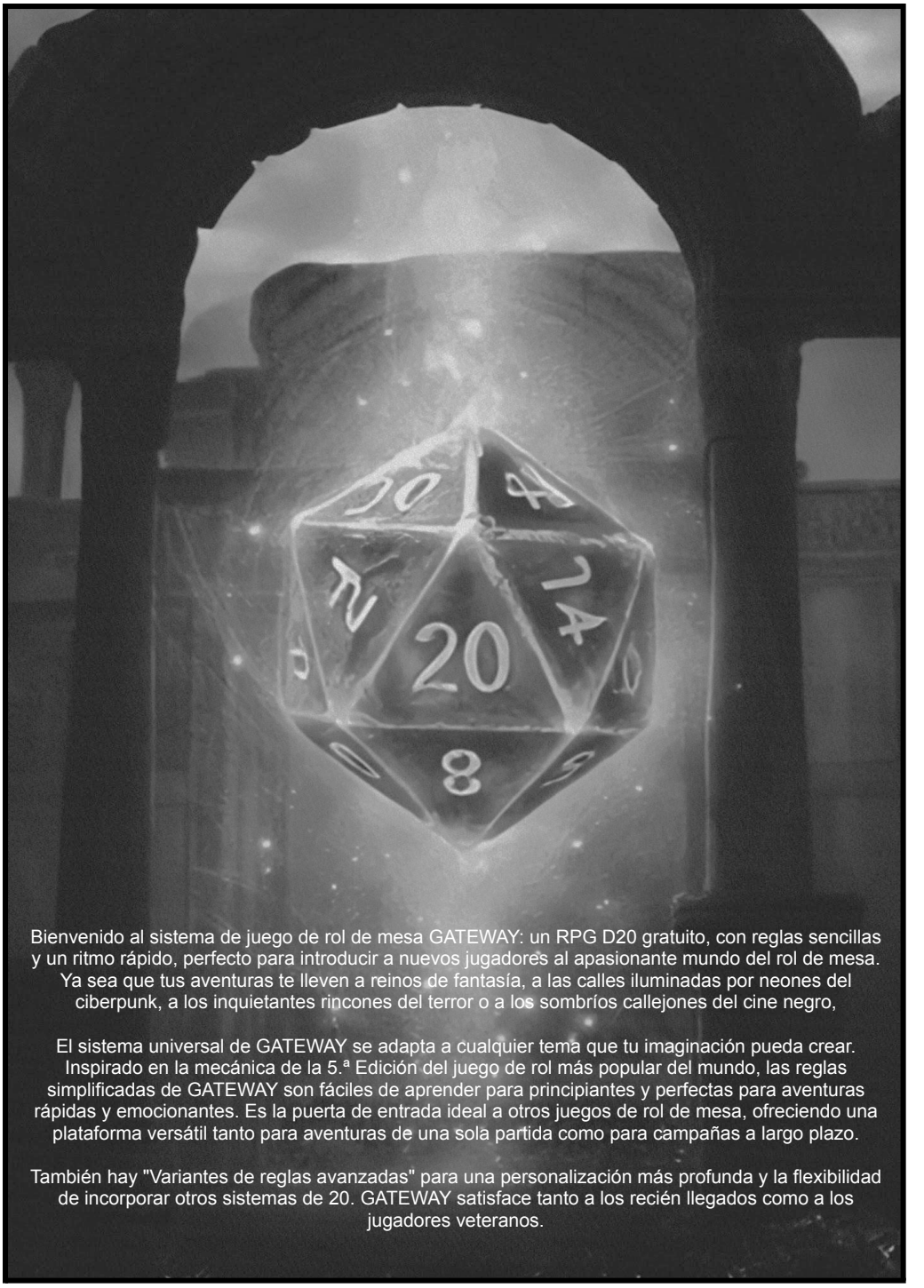
11. Uso de créditos de colaboradores: No puede comercializar ni publicitar el Contenido del juego abierto utilizando el nombre de ningún colaborador a menos que tenga permiso por escrito del colaborador para hacerlo.

12 Incapacidad de cumplimiento: si le resulta imposible cumplir con alguno de los términos de esta Licencia con respecto a parte o todo el Contenido del juego abierto debido a un estatuto, una orden judicial o una regulación gubernamental, entonces no podrá utilizar ningún Material del juego abierto afectado.

13 Terminación: Esta Licencia se rescindirá automáticamente si Usted incumple todos los términos aquí estipulados y no subsana dicho incumplimiento dentro de los 30 días siguientes a su conocimiento. Todas las sublicencias permanecerán vigentes tras la rescisión de esta Licencia.

14 Reforma: Si alguna disposición de esta Licencia se considera inaplicable, dicha disposición se reformará sólo en la medida necesaria para hacerla aplicable.

15. AVISO DE COPYRIGHT Licencia de juego abierta v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. Documento de referencia del sistema 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims y Steve Townshend, basado en material original de E. Gary Gygax y Dave Arneson.



Bienvenido al sistema de juego de rol de mesa GATEWAY: un RPG D20 gratuito, con reglas sencillas y un ritmo rápido, perfecto para introducir a nuevos jugadores al apasionante mundo del rol de mesa. Ya sea que tus aventuras te lleven a reinos de fantasía, a las calles iluminadas por neones del ciberpunk, a los inquietantes rincones del terror o a los sombríos callejones del cine negro,

El sistema universal de GATEWAY se adapta a cualquier tema que tu imaginación pueda crear. Inspirado en la mecánica de la 5.ª Edición del juego de rol más popular del mundo, las reglas simplificadas de GATEWAY son fáciles de aprender para principiantes y perfectas para aventuras rápidas y emocionantes. Es la puerta de entrada ideal a otros juegos de rol de mesa, ofreciendo una plataforma versátil tanto para aventuras de una sola partida como para campañas a largo plazo.

También hay "Variantes de reglas avanzadas" para una personalización más profunda y la flexibilidad de incorporar otros sistemas de 20. GATEWAY satisface tanto a los recién llegados como a los jugadores veteranos.